弘煜科技事业股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.

千禧年玩家票选佳作　策略RPG游戏再推续作

風色幻想II

WindFantasy II ~aLIVE~

你偶然的相逢，竟是揭开久远轮回不期的关键

那一瞬的精彩，注定铭记风色幻想别样的天空

我　的　寰　宇　之　星

寰宇之星8级风暴

SOFTSTAR

軒轅劍 肆

黑龍舞兮雲飛揚



我的游戏.我的快乐.我的寰宇之星

寰宇之星

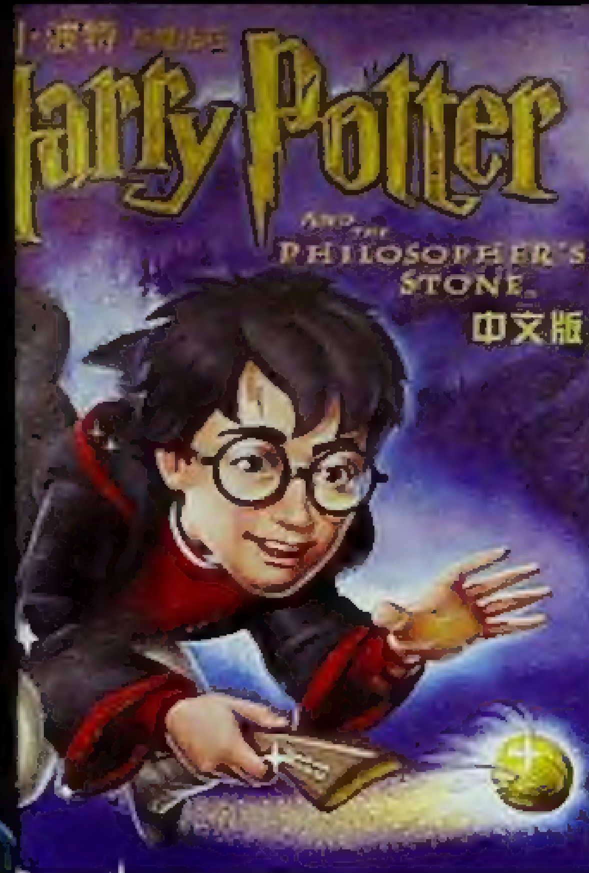
北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室（100086）
客服：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
http://www.unistar.net.cn





美国EA有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室
电话：010-64100888 传真：010-64108882
网站：www.ea.com.cn 邮编：100027

北京中电博亚科技有限公司总经销
地址：北京市海淀区厂洼街3号丹龙大厦B5018
电话：010-68434501 传真：010-68434500
网站：www.ceasia.com.cn 邮编：100089






























美国EA有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室
电话：010-64100888 传真：010-64108882
网站：www.ea.com.cn 邮编：100027



韩国首款Q版全3D网络游戏！

- 清新、靓丽的世界
- 完全的个性化展示
- 创造性的职业和转职系统
- 轻松、自由的竞技和迷你游戏
- 打破传统的聊天功能



Game PHANTAGRAM INTERACTIVE PHANTAGRAM blue 晶合

http://www.91game.com

热线：010—68747534转1011\1018
010—68747535转1011\1018

北京晶合时代软件技术有限公司

北京…始秀园…3号

销售电话：010—82634096\97
邮编：100089
晶合软商网：http://www.jhpop.com

完全3D 网络游戏

邪恶之神向缔造科洛斯大陆的三个真神发起了进攻，和平的科洛斯大陆堕入血与火的深渊，善良无辜的人们深受苦难，他们呼唤英雄的出现……

来吧，四大职业圣战士、野蛮人、女战士、魔法师期待你的选择。

魔法装备无限组合，属性独一无二绝无雷同，技能组合高达三千种，个人成长路线无限开放。

任务系统曲折多样，情节波澜壮阔，起伏跌宕，后续资料篇及功能不断丰富。

交互形式多样复杂：交易、拜师、收徒、PK、建立城堡……

最低机器配置：拥有8兆显存、64兆内存，赛扬333CPU，网络游戏象单机版游戏一样流畅。

国研游戏

总经销 上海依星软件有限公司
电话 021-64261212 传真 021-64260267

国内第一款全3D网络游戏

360°旋转视角 视距可任意缩放 绚丽3D魔法效果 3D环绕立体声效



8月 全新上市

心跳完整版 9元（送七天游戏时间）
豪华攻略版 45元（送月卡一张）

《科洛斯》全新提供：

公平的、健康的、安全的游戏
构建全新的绿色网络游戏环境

■ 权威网络游戏媒体重点推荐

《大众软件》
这款游戏的问世，意味着网络游戏的主流将从2D时代全面过渡到3D时代。
《家用电脑与游戏》
在众多的新网游中，《科洛斯之暗黑魔影》应该算是品质最佳的一款了。
《软件与光盘》
游戏最大的特点就是完全3D，这是一款品质优异的游戏。
17173网游天下
完善的社会体系加上新颖的画面设计，相信《科洛斯》将会带给我们新的震撼。

网址：www.urgame.com www.cronous.com.cn
客户服务专线：010-65244896 客户服务邮件：help@urgame.com







多情剑客无情剑
小李飞刀







SOFT WORLD



暑期上市 武侠RPG 少林英雄的热血传奇

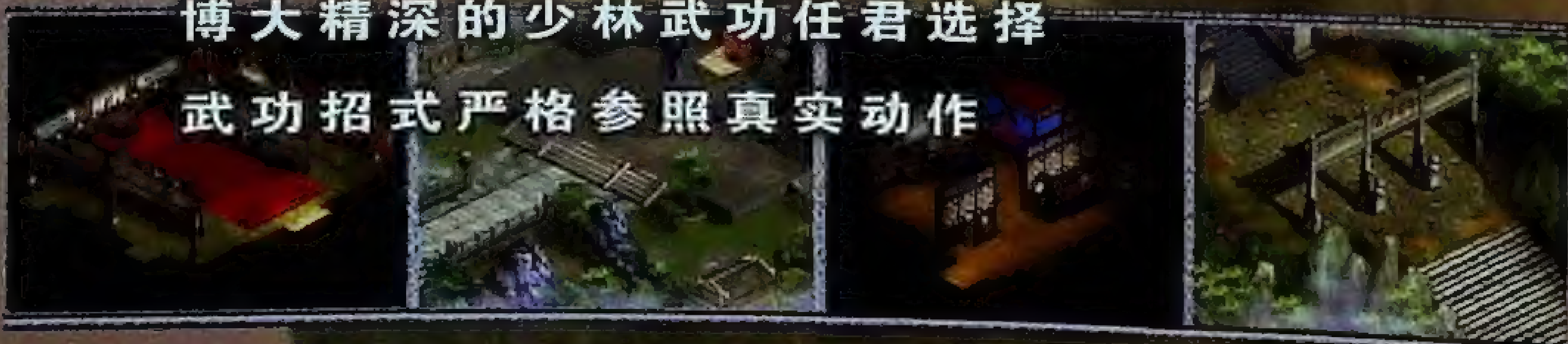
全新的战斗方式，优秀的AI智能

具有浓厚民族文化色彩的剧情和音乐

平滑细腻的场景令君流连忘返

博大精深的少林武功任君选择

武功招式严格参照真实动作





北京世纪雷神科技发展有限公司

地址：海淀区北三环西路甲18号中鼎大厦B座412# 邮编：100086 电话：62112533/13/14 Email: Support@thor.com.cn



唯一推荐显卡 微星 阿修罗

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

魔兽争霸3 混乱之治



魔兽争霸3 混乱之治 2000套 首发纪念版 全球同步 限量典藏 尽显尊贵

赛 奥美电子将掀起自《星际争霸》、《反恐精英》后第三次竞技风暴---《魔兽争霸III》全国赛事，敬请关注

奖 体现中国玩家的世界水平，奖励在 battle.net 上奋战在一线的勇士们，总额高达5万元以上的奖金奖品

（活动细则请关注奥美网站www.aomeisoft.com）

礼 全球同步上市的《魔兽争霸III》首发纪念版给你真正的满足，充分体现你的个性和荣耀：

- 原装进口的钥匙扣
- 全体创作人员的签名海报
- 豪华版官方攻略书
- 刻有唯一编号的铜制金属纪念牌
- 魔兽3原声大碟CD

尊 《魔兽争霸III》首发纪念版将史无前例的为你提供刻有唯一编号的铜制金属纪念牌，证明您的尊贵和荣耀

（以上全部礼品只随典藏版一同赠送）



（首发纪念版礼品包正反面实物图）





上海地区指定配送商 - 上海恒屹信息技术有限公司

软件外卖店：52833000 电话拨一拨，软件送到家

北京小红帽网络科技有限责任公司

BEIJING XIAOHONGMAO NETWORK DISTRIBUTION SERVICE CO. LTD

订购电话：66416666



AEC 奥美电子 www.aomeisoft.com 荣誉出品

武汉：(027) 85757017 北京：(010) 82657908 上海：(021) 63521979



8月

战网全面开通！

尽情享受

团队作战的乐趣！

★继傲世三国后目标公司又一款鼎力之作，历时三年精工细作之极品经典游戏

★融合博德之门、暗黑破坏神II之精髓，使您完全融入其中，畅快淋漓

★开创史上A-RPG的新纪元，完全改变传统RPG风格，从此RPG不再只是武侠片

★强大连线功能，线上服务器，网络支援，使你能和知心伙伴或是红颜知己，并肩作战，扭转乾坤，笑傲人间

★第三波七月六日全面代理上市，系列优惠活动伴您渡过充满惊喜的夏日

第三波

电话：(010)88018833 传真：(010)88018233
E-mail: service@acertwp.com.cn
上海分公司：
电话：(021)54261188 传真：(021)54261188
广州办事处：
电话：(020)38866502 传真：(020)38865285
成都办事处：
电话：(028)85449371 传真：(028)85440424
武汉办事处：
电话：(027)87258143 传真：(027)87258143

目标软件
www.object.com.cn

9月上市

侠客游

第三之书

侠客游

天下逍遥

运筹帷幄

快意恩仇

经典图形MUD最新续作

网络游戏中体验真实生活

轻松拥有属于自己的私人空间

灵活的任务安排与作战组合

支持单机与联机作战

绚丽的图画，丰富的道具与魔法

层出不穷的冒险任务



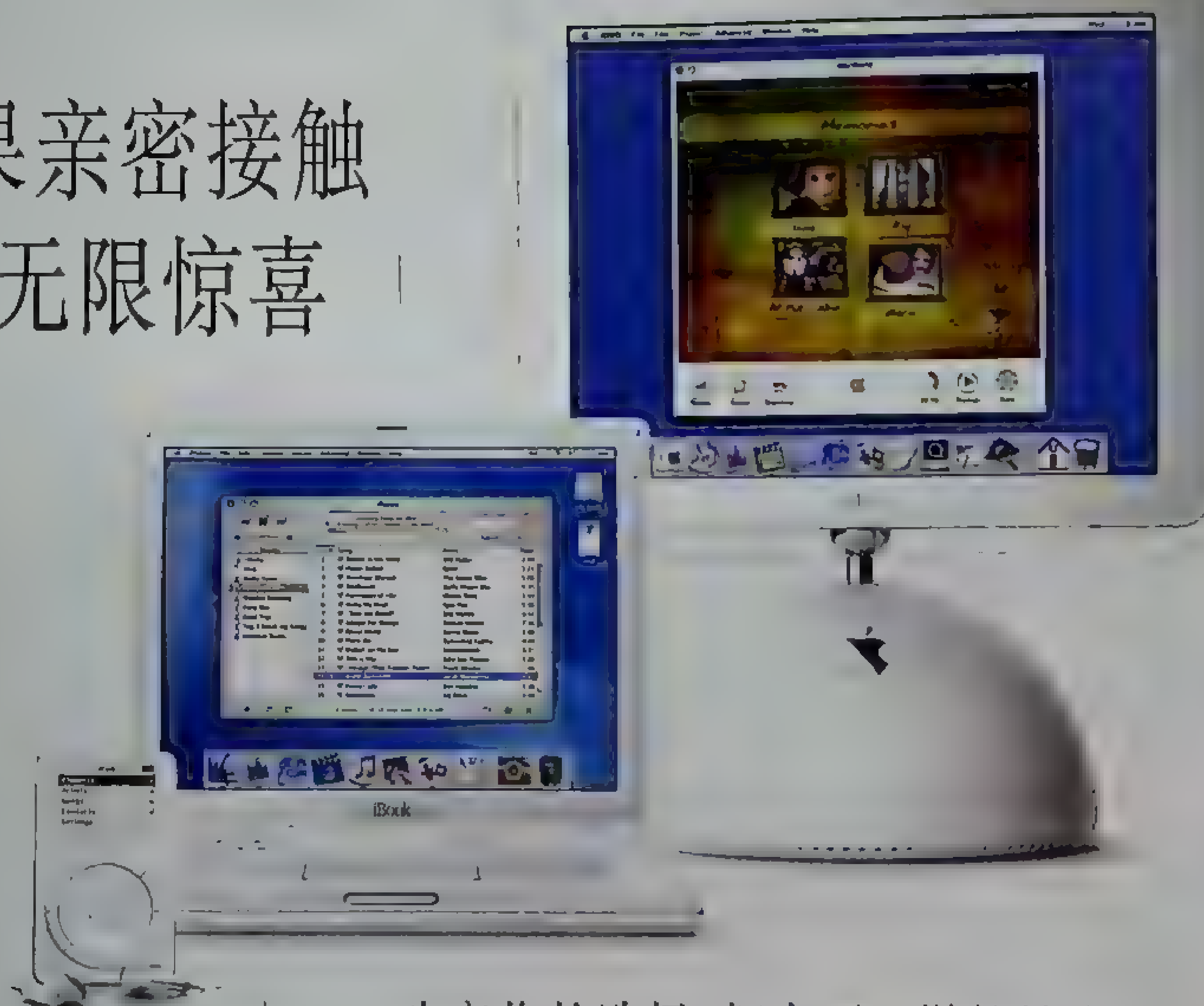


LUNATIC DAWN The 3rd Book

第三波软件(北京)有限公司



与苹果亲密接触
触摸无限惊喜



改变你的选择 拥有不一样的精彩

上海第九届家用电脑展，苹果走进家用世界，全新苹果数码生活体验中心，带给你意想不到的惊喜!
届时，苹果电脑公司将展示其全线产品，从全新iMac、eMac iBook到PowerBook、PowerMac、iPod，从MAC OS X到一系列数字生活软件，从中小学解决方案到艺术院校解决方案。
其间，更为引人注目的将是“苹果数码生活体验中心”，它将为热爱时尚 富有激情和创造性的人士提供一个绝对精彩的空间，充分体验苹果电脑所带来的数码生活乐趣，苹果将向大家展示，Mac确实令一切更为轻松。
凡持有苹果公司派发的“苹果数字体验生活卡”，热爱时尚 富有激情和创新精神的人士均可到“苹果数码生活体验中心”参加我们的体验活动，同时，有体验，就有丰富大礼相送! 名额有限，先到先得。

欢迎光临上海第九届家用电脑展

[时间：2002年7月26日-29日
地点：上海展览馆东一馆4厅苹果展区]

■ 沟通无限 
苹果电脑可以轻松运行Word、Excel、PowerPoint、e-mail以及Internet浏览器，甚至Windows的软件!

■ 我行我素 
功能强大的苹果iPhoto软件让你管理数码图库更便捷，您可在屏幕上一次观看数百幅照片，也可以在打印机上打印照片。

■ 自编自导 
苹果的iMovie软件会让你的家庭电影剧本更诱人，您只需短短几分钟时间，就可编辑制作属于自己的精美电影。

■ 自制DVD* 
利用iDVD软件和您的SuperDrive，可以在几分钟内制作一份好莱坞风格的DVD，而且几乎可在任何标准DVD播放器上播放。

■ 音乐天堂 
您可以在苹果电脑上利用iTunes构建自己的数码音乐曲库，然后创建自己的播放曲目，或收听Internet电台。

■ 我为卿狂 
小巧玲珑的iPod能够保存多达2000首歌曲，5GB和10GB的容量可以让你的文件或设计轻松转移。

■ 游戏天地 
清晰的画面、逼真的视觉效果 极品的速度，在苹果电脑上体验超级游戏的感觉， 定让你爱不释手。

Authorized Reseller
凭此券可到苹果展区优先领取“苹果
生活体验卡”一张，完成体验后可获
美纪念品一份。数量有限，先到先得
* 需要在网上注册，网址
www.apple.com.cn/events/shpeshow

活动最终解释权归苹果电脑公司，详情请访问www.apple.com.cn/events/shpeshow/index.html

ELSA
www.elsa.com

NEW

现在你也可以拥有
ELSA给你唯一真实的3D世界

影雷者全新家族一览表

型号	显示晶片	记忆体	连接埠
影雷者925ViVo	GeForce4 Ti 4600 300 MHZ	128 MB DDR 650 MHZ	VGA、Video-In、Video-Out、DVI-I
影雷者725DVI	GeForce4 Ti 4400 275 MHZ	128 MB DDR 550 MHZ	VGA、Video-Out、DVI-I
影雷者525	GeForce4 Ti 4200 250 MHZ	64 MB DDR 500 MHZ	VGA、Video-In、Video-Out、DVI-I
影雷者517ViVo	GeForce4 MX 460 300 MHZ	64 MB DDR 550 MHZ	VGA、Video-In、Video-Out、DVI-I
影雷者517TV-Out	GeForce4 MX 440 270 MHZ	64 MB DDR 400 MHZ	VGA、Video-Out
影雷者517SV	GeForce4 MX 420 250 MHZ	64 MB SDR 166 MHZ	VGA、Video-Out

来自德国，ELSA的保证 让每个使用者100%的满意！

GRAPHICS BOARD 



www.on-data.com

昂达机构专业代理 技术热线：020—87042661

E-mail:service@on-data.com



JoyCard
一卡通用 欢乐全球

爱LOVE
我最真的魔力…
Love is Magic



我喜欢 拉着你的手逛遍法兰 在熙熙攘攘的人群中 有你相陪

我喜欢 和你一起的流星山丘 虽然道路漫长 有你星光下的微笑

我喜欢 陪你坐在草地上 有你静静的注视

我喜欢 亲手为你做的衣服 每针每线 有我千丝万缕的心语

珍惜和你在一起的每分每秒

愿我用小小的魔力 让你多些浪漫与温馨

爱是魔力

魔力宝贝**2.0**已经隆重上市
新添N多浪漫新要素
100%满足交友新主张
现在就来玩吧!

爱情夏日魔力之旅
也已经启航啦~~~
与梦想中的**MM**一起魔力?
请浏览
http://www.joypark.com.cn/love/



www.joypark.com.cn

ENIX CORPORATION 网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司

网络游戏

网星游戏乐园网址：http//www.joypark.com.cn/ 魔力宝贝官方指南：http://www.crossgate.com.cn/ 客户服务电话：(010) 82685111



有我在这守着，你们一个也别想上来！



《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！
全面支持联网作战！

敬请期待盟军行动系列：
盟军行动之《猎杀虎王》
盟军行动之《钢铁之潮》
盟军行动之《太平洋战役》

如果你有十分钟，那么《抢滩前线》就可以让你在十分钟内就感受到激战的兴奋和刺激！
如果你觉得无聊，那么《抢滩前线》可以在不知不觉之中就让时间飞逝。
如果你和你的朋友都正好有空，那还等什么，赶快进入《抢滩前线》的连机世界吧，绝对让你爽个过瘾！

地址：北京市1998号信箱　邮编:100091　联络：新天地销售部　传真:(010)62862036　销售热线:(010) 62862035　技术支持:(010) 62862042

英雄传说IV
朱红の泪
简体中文Windows版

游戏类型：角色扮演

洋溢着感情的泪滴才是最美的传说！

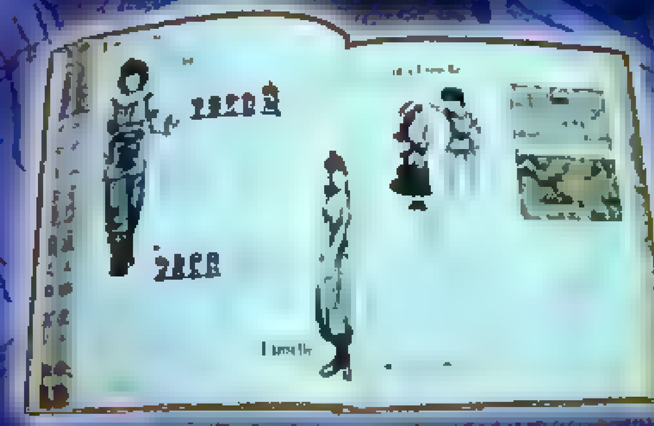
波澜壮阔的史诗
英雄传说卡卡布三部曲最终章揭幕
完全重新制作的剧情
内容更加充实，也更加令人感动
战斗场面焕然一新，画面更加绚丽多彩

8月
69元3CD
即将发售

附赠特典：
1、英雄传说IV交响诗
2、英雄传说IV设定资料集



全彩设定集



音乐交响诗



地址：北京市1998号信箱　邮编:100091　联络：新天地销售部　传真:(010)62862036　销售热线:(010) 62862035　技术支持:(010) 62862042

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路45号综合楼6层
通讯地址：北京813信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www fcgm.com cn
电子邮件：fcgm@fcgm com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙西英
编辑部主任　刘威
编辑部副主任　梁华栋
编辑/记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周越
美术编辑：单非 蔫斌 沈琳

发行部主任　宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街97号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm com cn

刊　　号　ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号 82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第0010号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8 80元

特别企划

▷36

当职业车手碰上竞速游戏玩家，会发生什么事？
在电脑竞速游戏世界里修炼这么多年，无形中似乎也培养出一些傲气——这世界上还有什么车咱没"开"过？这世界上还有什么地儿咱没"跑"过？舒马赫？上海F1赛场的纪录咱比他还快一秒，当然，是在游戏中创造的。还真别说咱狂，就算舒马赫自己来到游戏中比试，咱也不惧！



封面焦点

▷36

网络游戏逐渐成熟的今天，MU般重量级产品的出现，无疑将劈开混沌纠结的表面，重新规划游戏市场。网络游戏市场的巨大冲击波已经出现了！



[illegible]

《魔兽争霸Ⅲ》美国发售盛况空前
"未来战士"将横跨多种平台
"敢死队"明年夏季再次行动
"反恐精英"再次延期"行动"
"虚幻"即将"苏醒"
"异形"再战"铁血战士"
光荣开辟网络"战场"

微软全力遏止XBOX破解芯片面世
微软 XBOX 要整合家电功能
任天堂 不爱大展爱广告
《洛奇》登陆多种平台
SONY、任天堂入选日本十大品牌企业
SNK大量名作将移植家用机
光荣全力打造"真三国无双
"SEGA公布去年业绩
SONY与台商合作开发PS3纯属谣言

GBA最新3D引擎马力强劲
《超级阳光玛丽奥》八月上市
"VR战士"八月"大打出手
"SQUARE严惩作弊玩家
《信长之野望》将出网络版
GBA上也能玩到微软游戏
《魂斗罗》登陆PS2
《生与死Ⅳ》明年推出
"侠盗猎车手"再次出击
"VR射手"将再战今秋

"魔兽"狂潮卷市场 厂商玩家齐发狂

《秦殇》首卖会在京召开
风雷时代将在大陆开办游戏学校
大宇完成第一阶段大陆网络游戏市场布局

《不灭传说》登陆台湾

依星软件签下韩国网络游戏大作
《星云战记》落户京城
内外兼修 盛大引入全面监察机制
《大秦悍将》正式"开战"
第三波暑期新品不断
Gameone发出一号"封杀令"

《盟军行动四部曲》抢滩上市
娱动工场向国脚赠送游戏
恒星互动启动"超级越野赛"
寰宇之星联手厦门新瑞狮
2002WCG战鼓敲响
"德军"战火再次燃起
游戏橘子开始"混乱冒险"
天人互动·"魔剑"即将出鞘

▷41



网络帝国

▷60



冒险之王

▷92



▷99



[illegible]

人生五十年，岂有长生不灭者！诸位野望的大名，可曾望见天边夕阳下那上洛的旌旗！

▷113



[illegible]

运动极限

世界杯2002推出已有3个月的时间，经过了几场全国性的电子足球比赛后，游戏中大部分的技巧和高级操作都逐渐被玩家挖掘出来。以下就是高手眼中真正的FIFA世界。

▷130



[illegible]

▷141



[illegible]

广告索引

珍珠翡翠白玉汤

话说大明皇帝朱元璋未发迹时，曾经饿倒路旁，忽闻香气扑鼻，打起精神一看，原来是不远处两乞丐正用一口破锅熬汤。小朱厚起脸皮，去讨得一碗，咕嘟下肚，感觉真乃"味道好极了"，问道"两位所熬何汤，如此美味？"乞丐笑答："珍珠翡翠白玉汤。"

后来朱元璋定鼎南京，每日山珍海味，吃得满口泛酸，不由想起当年齿颊留香的"珍珠翡翠白玉汤"来了，于是传诏天下，遍寻能熬此汤者。不久有人应诏而来，不是他人，正是当日那两位乞丐先生。朱皇帝大喜，令二人再速熬"珍珠翡翠白玉汤"进奉，准备大快朵颐。

二乞丐领旨，传令御膳房采办烂菜叶、馊豆腐、锅巴饭、残羹冷炙、过期食品若干，统统倒入大锅，熬上半个时辰，盛入金碗玉盏，上传入殿。老朱打开碗盖，面孔发绿，差点没熏昏过去，正要龙颜震怒，突然就明白过来了，长叹道："想当年，朕数日颗米未进，饥肠辘辘，得饮此汤，便觉美味非凡——而今养尊处优，龙肝凤脑尚觉难以下咽，又如何能饮得下它！今生今世，朕怕是再难喝到这珍珠翡翠白玉汤了！"

这个不知由哪位民间艺人编写的故事，想必许多朋友都耳熟能详了吧！在下今天再唠叨一遍，是想用它来比喻一个"找回游戏感觉"的问题。如今各大游戏媒体、论坛，大凡有点资历的玩家，谈起现时的游戏如何不如意的同时，按惯例总要满怀深情的回忆一下"当年的感觉"，什么"仙剑"啦，"大航海二"啦，"三国志四"啦，一股对"珍珠翡翠白玉汤"的浓浓怀旧之感，溢于言表。

拿着东拼西凑起来的磁盘拷游戏，然后趁人家休息，陪笑脸换来几分钟386上机时间的我们，就宛如饿倒路旁的落难小朱，休说那16色的画面，休说那只能用键盘的控制方法，只要能在VGA显示器前坐上一会，便是最大的幸福。如今的我们，面对P3P4机器的17寸纯平，桌上堆满了5元一张的盗版盘，手里捏着连每个宝箱位置都标明坐标的超详细地图攻略，就象那位坐在龙椅上看着一百零八道大菜没胃口的朱皇帝——只惦记着昔日"珍珠翡翠白玉汤"的美好回忆。

朱皇帝都知道自己再也喝不到那碗汤了，我们又怎能奢望如今的自己能找回当年的游戏感觉呢？

诸位，如果真想重温我们对游戏的初恋，大家不妨试试以下的药方吧

买一款你喜欢的，真正经典的正版游戏，它的价格会让它在硬盘里保留的时间稍微久一点。

别在乎别人对它的评价，别在乎它流不流行，你喜欢就好；

在玩这款游戏的时候，不要再去买其他的游戏；

别看攻略，让那些高手老师们都见鬼去。

用心的，仔细的去玩它，不因小小不如意就UNINSTALL；

每天只玩一个小时，但是在没事的时候你可以想它。

好了……朋友……现在……你闻到那股熟悉的香味了吗？

东东
ldd@fcgm.com.cn

年度 第一届
中国游戏脚本征集大赛

以开发各种类型的新颖游戏为主要方向的（财）韩国游戏产业开发院和新浪网共同举办"第一届中国游戏脚本征集大赛"活动，通过本次征集活动遴选出的优秀作品将直接用于游戏开发，欢迎广大游戏爱好者踊跃参与。

1.征集概要

征集目的：
1）通过征集，为策划、制作适用于中国市场的韩国游戏做准备
2）通过征集，获得多种类型的、新颖的、适用于开发的游戏脚本
3）给中国的游戏爱好者提供参与游戏开发的机会

征集内容：纯粹的、可用于实际游戏开发的游戏脚本

主办：－（财）韩国 游戏产业开发院
承办：－ 新浪网

2.征集事项

提交期限：2002年 8月1日——8月30日
提交方法：通过 E-mail 提交
（财）韩国游戏产业开发院 —— 电子邮件：kgdi_sina @gameinfinity.or.kr
新浪网 —— 电子邮件：kgdi_sina@vip.sina.com
提交内容：申请书及脚本（以附件形式提交）
补充说明：具体提交格式及相关要求，请到新浪游戏"中国游戏脚本征集大赛"专区查询
※网址： http://games.sina.com.cn/zhuanqu/collect

3.评审方法及授奖内容

评审标准：
1）构思新颖、游戏性（诱发兴趣、娱乐性）强的作品
2）满足大众口味，无开发操作障碍的作品
3）游戏开发公司能够实际开发的作品
4）创意性优秀、未在国内外发表的作品
5）游戏化之后，能够得到认可的作品

奖励：
1）特等奖1 篇
奖金 5000元以及入选作品稿费（稿费标准为500元/千字，稿费总额不超过25000元）
2）优秀奖2 篇
奖金 2000元及入选作品稿费（稿费标准为250元/千字，稿费总额不超过12500元）
3）鼓励奖7 篇
奖金 500元及入选作品稿费（稿费标准为150元/千字，稿费总额不超过7500元）

备注：如无合适作品入选，相应奖项将空缺

4.其他

- 提交的游戏脚本著作权属于（财）韩国游戏产业开发院所有
- 入选作品开发成商开发游戏时标明原作者及相应著作权
- 有关本次大赛详情，请到新浪游戏"中国游戏脚本征集大赛"专区查询
- 网址：（http://games.sina.com.cn/zhuanqu/collect）
- 查询电话：010-82628888转5342

主办：（财）韩国游戏产业开发院
承办：新浪网

当职业车手碰上竞速游戏玩家，会发生什么事？

在电脑竞速游戏世界里修炼这么多年，无形中似乎也培养出一些傲气——这世界上还有什么车咱没"开"过？这世界上还有什么地儿咱没"踏"过？舒马赫？澳洲F1赛场的纪录咱比他还快三秒！当然，是在游戏中创造的。还真别说咱狂，就算舒马赫自己来到游戏中比试，咱也不惧！

本场虚拟飙车大对决，基本上就是为了解决类似这样的争论，或者说，是为这样的争论提供一些参考素材。其中引人瞩目的当属参赛双方的身份——职业车手与游戏玩家。究竟是职业车手实力超群？还是游戏玩家技高一筹？让我们将这两大阵营及裁判组逐一介绍。

车手队方面

郭笼

职业车手，效力北京"海淀驾校"车队，曾以种子选手资格参加中国卡丁车锦标赛，业余时间爱好赛车游戏。

李巍

职业车手，以个人名义参加中国拉力锦标赛，对赛车运动狂热而执著，业余时间用赛车游戏辅助日常训练。

门光远

职业车手，效力上海333车队，领航员兼见习车手，经常与搭档徐浪（曾获"飞车王"奖）一同比拼赛车游戏。

玩家队方面

郭飞

游戏玩家，PC赛车游戏高手，喜欢闭门研修，富于钻研精神，经常与高手进行双人对抗赛。

王博

游戏玩家，《家用电脑与游戏》和《汽车族》的赛车游戏评论员，研究过的赛车游戏目前累计已达243个。

邵晨

游戏玩家，街机赛车游戏高手，曾获《世嘉拉力》比赛和《梦游美国》比赛的冠军，近几年对PC赛车游戏兴趣渐浓。

裁判组

游骑兵

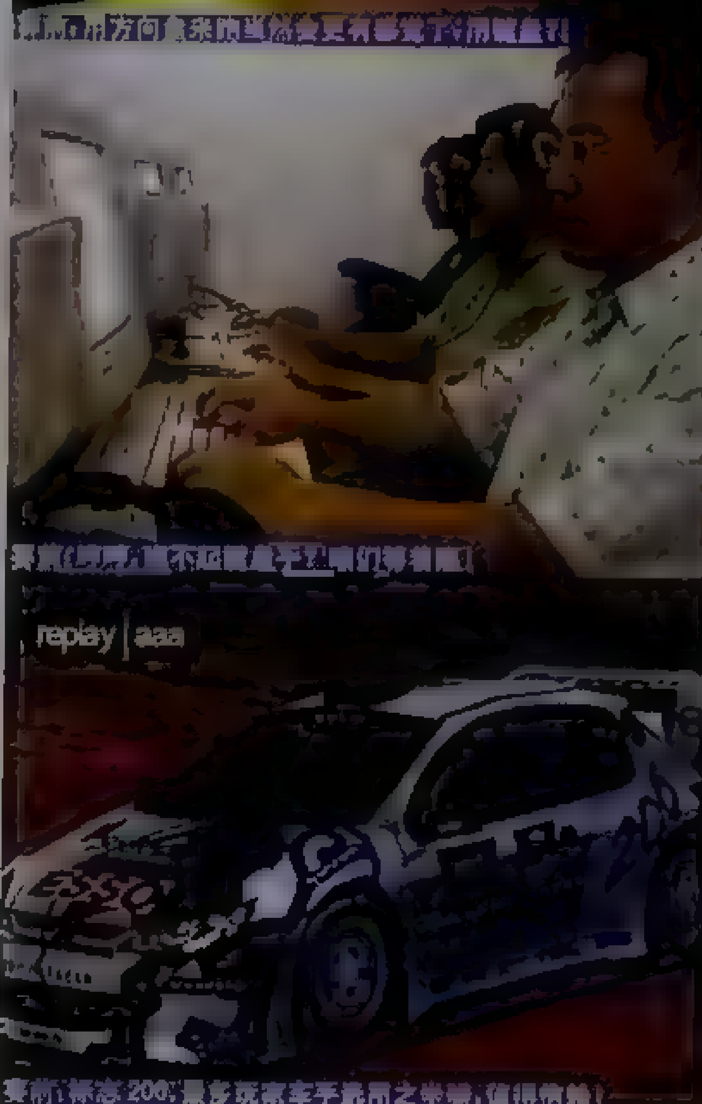
本场比赛裁判长，同时负责记录比赛成绩、拍摄比赛照片、记录报道比赛花絮，并在比赛进行中笔算各分站的成绩（这算术工作很苦啊~~）……

为了使比赛尽可能公正严谨，组委会将规则制定得精确而完善

主办厂商：娱动工场
特约媒体：《家用电脑与游戏》杂志社







比赛时间：2002年6月23日 10 00~13:00
比赛地点：娱动工场研发大厅
比赛游戏：《柯林·麦克雷拉力II》
操控设备：参赛者可使用方向盘、摇杆等外接设备

赛事主旨：

比赛包括游戏中全部8个世界拉力锦标赛分站，限于比赛时间要求（3小时内），因此在每个分站中两队轮流抽签决定该分站10个赛道中的3条进行比赛，整个比赛总计进行24条赛道。

积分方法：

每赛完一个分站计算每名车手在3条赛道的总时间，用时最少者获得本站冠军，积分为10分，之后依次为亚军6分、季军4分、第四名3分、第五名2分以及第六名1分。最终，以8个分站的总分数决定本场比赛的个人总冠军以及"职业车手"和"游戏玩家"之间的车队冠军。

赛事规则：

根据中国汽车运动联合会（简称中国汽联）参照国际汽联运动规则并结合目前我国汽车运动的实际情况制定的"中国汽车拉力锦标赛规则"，由于车组成员的原因迟到，每迟到1分钟，扣罚10秒钟，迟到15分钟以上者取消比赛资格。另外，在本次虚拟竞速大赛中使用作弊手段者将被立即取消全部比赛参赛资格。

冠军奖品：娱动工场超级游戏大礼包。

上午9点，参赛选手们已经陆续抵达赛场。原以为玩家队的队员们会带来各种"尖端武器"用以备战，未曾想三位玩家都是"键盘在手万事无忧"——空着手就来了?！咳……咱们还是看看车手队吧。

门光远和李巍首先抵达——他们甚至连自己的PC主机都搬来了！看看，车手们的求胜心和较真态度可见一斑。不过这电脑可真是大爷，把主机搬过来就水土不服，门光远的电脑在运行游戏时出现平常没有过的跳帧现象，他正满头大汗地调这调那儿。当然，他们也不会忘记把车手的看家法宝带上——门光远使用的是罗技公司改用齿轮传动的天驹二代力反馈方向盘，而李巍使用的则是昂贵的罗技天驹一代线传动力反馈方向盘。好事多磨，赛场上的电源插座无法稳定地接插力反馈方向盘双圆柱插头的变压器，导致方向盘无法正常操作，不得已最后用胶带将插头牢牢缠在插座上才解决（火灾危险！各位读者请勿效仿）。两人在解决了设备调整问题之后，开始交换位置体验对方的操控设备——门光远对李巍的天驹一代细腻的操控反应大为赞叹，带着费解的神情嘀咕，"怎么一代反而比二代用着好呢？"

眼看预定的9.30集合时间就要到了，车手队的郭笼还是不见踪影，看来是要迟到……

9:35，郭笼总算拎着他的PC主机和天驹一代力方向盘出现了。平日里就很熟悉的两个车手玩家起哄要按迟到时间执行赛场纪律，郭笼哼哼哈哈想蒙混过关，还好赛事策划王博来解围："就怕有人迟到，所以按发车时间提前了半小时约定碰头时间！"嘿……

上午10点，经过两队猜先决定了首先抽取芬兰站三个赛段的车队为车手队，同时约定所有参赛车手只能选用A组拉力赛车，车型自定。各位参赛车手出发时的坐骑为：

郭笼　标志206
李巍　标志206
门光远　标志206
郭飞　福特焦点
王博　福特焦点
邵晨　丰田卡罗拉

职业车手VS竞速玩家

柯林·麦克雷拉力II比赛纪实

比赛策划/王 博
现场采访/游骑兵

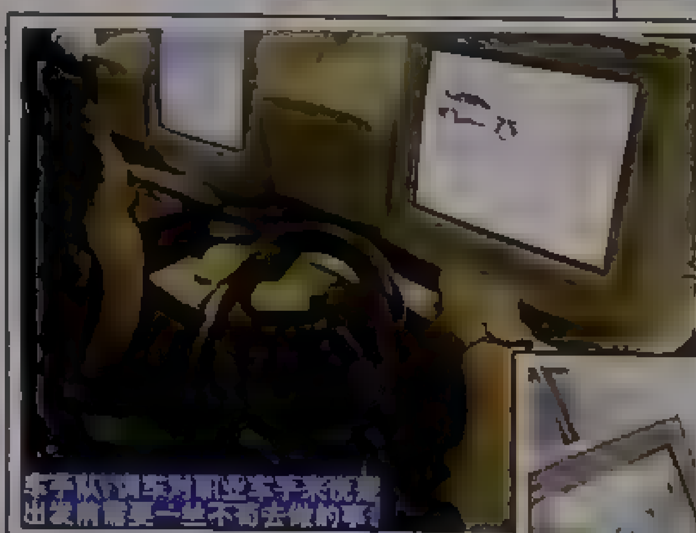


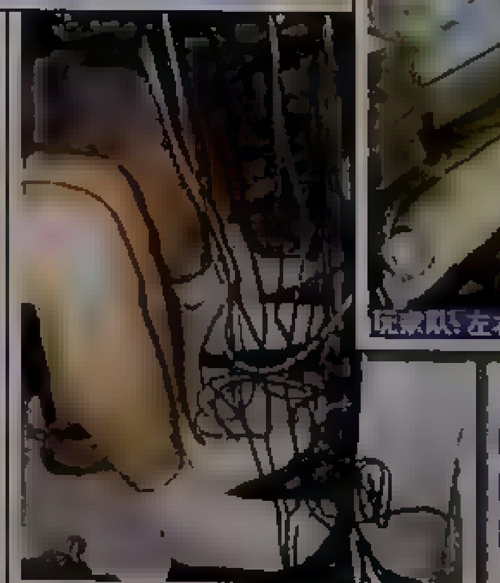
除郭笼在比赛中从澳洲站开始更换坐骑为富士"翼豹"之外，其他车手整个比赛中基本都没有更换赛车，看来各自在平时都已揣摩过各种赛车的脾性并找到了自己的最爱。

一声令下，六位车手加力冲出了发车点。由于拉力赛的特点并非车手同场较量，而是间隔发车，在同一赛程中向时间这个绝对的对手发起挑战，因此本赛事中也是以计时赛的模式各自发车，完成赛程后统计各自的用时。

车手们正全神贯注地进行着比赛，我们则可以观察一下各自的表现。从驾驶视角来看，玩家队的郭飞独自使用尾随视角，方便把握赛道整体状况，但在过弯时不易把握力度；玩家队的邵晨和车手队的李巍使用全屏主视角，显然可以获得更好的驾驶视野；玩家队的王博、车手队的门光远和郭笼都使用车首视角，除了保证视野之外还可较直接地把握车体姿态。从操控方面看，车手队队员都使用方向盘，可以精确地控制转向、油门和刹车的力度；玩家队队员都使用键盘，郭飞采用的是右手控制四方向键，王博和邵晨则是本刊介绍过的"左右开弓法"——右手控制左右方向两键，左右控制油门刹车两键，相对来说这样可以让左右手分担长时间比赛的劳累（脑部也可由左右两半分工吧）。而场上最有趣的画面，大概要算"赤脚大仙图"了——比赛开始，车手队的队员们齐刷刷地脱掉了鞋子，穿着袜子踏上了脚踏板！据说这样能更准确地进行控制。

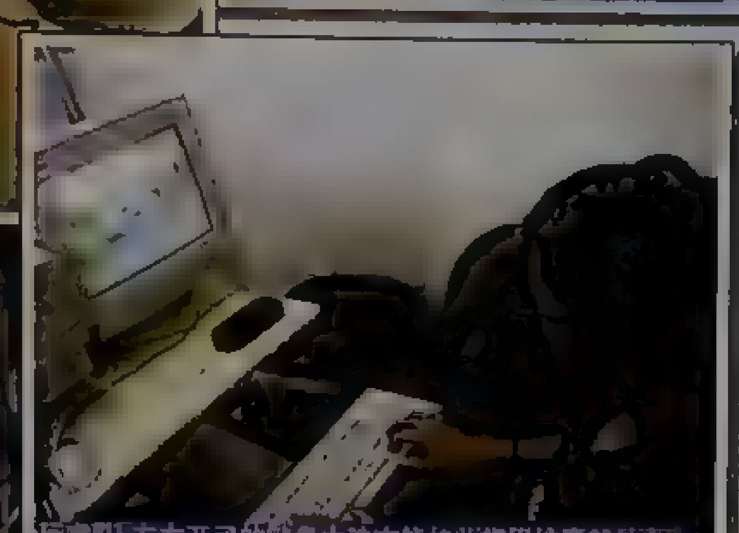






芬兰站很快结束了，接下来的希腊站换由玩家队抽签决定三个赛段。前一站的分站成绩还未计算出来，但从各赛段成绩来看，玩家队王博应该小有优势，而车手队门光远和李巍则在其左右。希腊站出发了，然而惊呼声骤然响起——"哇！这路书不对吧！？""这弯怎么……哎呦！"原来游戏中希腊站各赛段的路书显然与实际路况有些配合上的问题，导致车手们无法及时判断转向。玩家队王博常常以小心谨慎胜出，但在希腊第7赛段中却出了一次较大的事故，成绩紧随其后的车手队李巍抓住战机一举超出7秒，随后的第3赛段中，尽管玩家队王博全力抢得头筹，但毕竟领先不多，在整个希腊站以3 26秒之差拱手让出分站冠军宝座，车手队李巍和门光远分获第一名及第三名。





法国站，玩家队力争夺回失去的分站冠军，车手队更是气势不减。可惜玩家队主力王博再次犯了希腊站的错误，在第7赛段再次败北，影响了整个分站的成绩，最终前三名的结果与希腊站完全相同。

三个分站的鏖战之后，参赛选手们获得了10分钟的休息。前三个分站的成绩公布了出来，从车手队队员的脸上可以看出强压着的反败为胜后的兴奋。三站总积分方面，车手队42分，玩家队36分，玩家队显得比较被动。三位玩家面色凝重，后面的比赛是相当重要的了。

瑞典站，这里全部是冰雪覆盖的赛道，一般人都会认为这里相当危险和艰难，不过平时玩

家队的王博就常常说，这样的赛道最好跑！那我们就来看看他的表现吧。发车之后，车手队的队员们纷纷发出惊呼，显然这样溜滑的赛道令人很不适应，方向盘在此时也不听使唤了。玩家队这边，王博显然碰到了自己最擅长的状况——尽管他的绝对速度并不高，但在对手纷纷落马的状况下，他却可以凭借极好的速度控制而安全地行驶。玩家队郭飞似乎也找到了可以发挥尾随视角优势的赛道，眼看他也是左躲右闪一路顺畅地前行。成绩出来之后也没有有什么悬念，玩家队王博及郭飞以较大优势勇夺第一名及第二名，车手队与玩家队的比分变为了 51:53，胜利的天平又开始摇摆不定了。









显然，要想在整个拉力赛复杂多变的赛道环境中保持顺畅，就必须根据路面状况和天气调整赛车的轮胎、减震器、变速箱等各方面的设定，特别是在高手对决的时候，一点点的差异都会影响最终的胜负。上一站的落败，使得车手队队员在下一站的澳洲站发车前，花了更多的时间精心调教赛车，郭莞还特意更换了赛车。而玩家队的队员们在刚刚一个分站的胜利后显然是非常兴奋，意气风发地快速选定了赛车配置等在了发车线上。现在是澳洲站，从发车开始，车手队李巍就与玩家队王博你来我往互不相让，李巍在第 2 赛段以微弱优势占据领先地位，却不慎在第 7 赛段以 8 秒多的差距让老对头王博领先，看来玩家队王博已经从希腊站和法国站的 "黑色 7 号赛段" 阴影中挣脱出来。本站最后的第 1 段比赛中，李巍再次以娴熟的车技超出王博获胜，但总成绩中仍以 3.29 秒惜败，希腊站中的历史在澳洲站中被颠覆了。

肯尼亚站，发车前车手队·玩家队 =63.67。车手队李巍与玩家队王博的较量仍是最引人瞩目的，第一赛段李巍胜出，第二赛段以极其微弱的劣势落败，此时李巍显得有些急躁了，第三段的比赛出现两次碰撞事故，导致较大的成绩差距，最终只获得分站第三名，车手队门光远在几个分站比赛的徘徊后重新夺得分站第二名，而玩家队王博则气定神闲地获得了分站第一名。最令人惊奇的是，比赛中他甚至还不时用眼角余光扫视一下左右两位队友的屏幕，看看他们跑得如何。这份闲情逸致，与对面车手队的队员们全神贯注的状态形成鲜明对比。

倒数第二分站：意大利，发车前车手队：玩家队 =75:81！决定胜负的关键。第 1 赛段车手队李巍以 5 秒优势战胜玩家队王博，士气大振。第二赛段出发，车手队门光远的显示器突然断电，经过大约 1 分钟的检查才排除故障，裁判长示意门光远继续比赛，而根据规则，他将根据其他车手在下一个计时点的成绩中最慢的一个作为自己在此事故段的成绩，最终他仍以修正后的成绩勇夺此赛段的第三名，当属难能可贵。而车手队李巍丝毫未受队友事故的影响，以 6 秒优势再次战胜玩家队王博，获得第 3 赛段第一名。第 10 赛段令所有车手都哀叹不已，因为他们平时练习时都很少跑一个分站的最后赛段，在不熟悉的赛段中比赛，那真是一种煎熬。两车队的一号强手再次上场，也许是因为赛道陌生，也许是因为面临胜利与失败的双重压力，车手队李巍发挥失常，最终以近 12 秒的差距落败，而整个分站总成绩中，更是以 0.28 秒的极微弱差距与分站冠军失之交臂，也使车手队离车队冠军的宝座更加遥远。

最后一站，英国。发车前车手队：玩家队 =87:95，玩家队胜利在望，车手队仍有反败为胜的机会！经过两个多小时的比赛，车手们经历了心理与生理的考验，最后的决战时刻来临了。英国站的赛道刁钻古怪，玩家队邵晨竟然在第 4 赛段中迷失了方向，比其他车手多用了近 3 分钟才找到正确的赛道。面对这样一种以迷惑车手为主的赛道，玩家队王博所擅长的冷静心理与安全第一的策略使其几乎没有发生任何的行驶事故，虽在第 4 赛段负于车手队李巍，但他越战越勇，在接下来的第 9 及第 1 赛段中以极大的优势拉开了与所有对手的距离，最终获得决定性的分站冠军，并为玩家队的总分再添重磅砝码。看来今天他的玩兴到最后一站是最为高昂了，他甚至随兴所至地将熟悉的福特 "焦点" 换成 "标马"，也许此举反而给对手造成了更大压力吧。

紧张的比赛结束了，职业车手和游戏玩家共进午餐。只见职业车手们吃得狼吞虎咽，一问才知道，原来抡方向盘可是件力气活儿，体力消耗远比按键盘要高出数倍。大家边吃边聊，说到街机，李巍得知邵晨在街机上的签名原来就是以往自己在街机签名榜上未曾谋面的竞争对手——S·C，顿时大有相见恨晚之感，而邵晨也连称在电视赛车转播上见过对方；郭飞希望到一家拉力车队任电脑技师，门光远表示可帮忙引荐；王博喜欢卡丁车，遂与郭莞切磋驾驶心得……大家各抒己见、其乐融融。最后，职业车手与游戏玩家相约择选良辰吉日再赛一场，而且表示比赛规模要进一步扩大。

对于获得本次比赛的冠军，王博显得非常平静。在诸位参赛玩家的探讨声中，游骑兵欲擒故纵，赞叹王博的 "秘密武器" 果然出手不凡。王博立即申明，他一直认为好东西应该拿出来与大家分享，没必要隐藏绝活、密技之类的东西。和以往一样，他的研究心得就被这么套出来了。以下内容供广大玩家车手参考，欢迎《柯林·麦克雷拉力 II》的高手前来交流切磋。

首先，王博认为驾驶视野应尽可能放远，进入第一个弯之前就已经为第二个弯做准备；要密切注意路标和岔道并尽量避免走错；过漫长的大弯时他的方法是紧贴内道并虚踩油门，待出弯后再全力加速；在进入急弯之前应降至合理速度，在不导致转向过度的前提下以最大侧滑幅度入弯；此外，在保证安全的前提下应尽量少用刹车，如果前方有高坡飞跃，建议不要飞得太高，因为四轮离地时赛车就不再受车手控制；注意高速 "S" 弯是最容易发生车祸的，唯一正确的驾驶方法就是减速通过；最后一点，决不要出现既不踩油门、也不踩刹车的惯性行驶状态。

提到娱动工场的总经理纪峥，许多同行都知道他喜欢赛车运动。早年，他曾驾驶一部公路竞赛摩托，后来换乘一部大排量卡迪拉克，并驾驶这部车在一次意外事故中顶翻了一辆大卡车（事故责任在对方）。今年，他更是从法国 Infogrames 公司引进了一套风格彪悍的赛车游戏《横冲直撞》，在广大玩家中引起强烈反响。或许是赛车运动的冒险精神能塑造企业家的性格，1998 年至今，纪峥一直担任游戏公司的总经理。此次纪总为比赛特批娱动工场研发大厅作为比赛会场，同时赞助了娱动工场的游戏大礼包作为奖品。







心得：这个这个……乱甩尾也是要不得的

玩游戏其实很消耗体力，王博是个运动爱好者，足球、篮球、乒乓球、羽毛球、游泳和长跑无所不好，当然还有卡丁车，体育运动能保证玩游戏时始终保持精力充沛。此外，有规律的生活很重要，王博认识一位营养师，她的建议是多吃一些含 "磷" 食品，例如瘦肉、杏仁、核桃和动物内脏，"磷" 对提高人的神经反应有帮助，而维生素 A 可提高视力，注意多吃胡萝卜、南瓜和动物肝脏。建议玩家们不要抽烟，也不要喝酒，当然更不要吸毒。

心理状态是一项非常重要的素质。王博认为游戏既是比赛，也带有表演性质，参赛者要展现自己的个性，要用心感受，在加速、制动和转向之间体现节奏感，游戏和音乐有异曲同工之妙；老调重弹的是，竞技者要有拼搏精神，而且不怕输。王博说起自己曾采访过世界冠军谢军的启蒙教练张连城，张教练特别谈到谢军是从来不怕输的，而且越输斗志越旺盛，直到赢回来为止。不过，战略上藐视对手，战术上重视对手，决不要在自己不擅长的路段争一时之短长，更不要为超越对手而超过自己所能承受的极限，这只会导致无谓的失误。失误并不可怕，可怕的是自责，不要自己跟自己作对，失误是不可能完全杜绝的，失误是比赛的一部分，你只要最大限度减少失误就可以了。要抱着学习和交流的态度与任何一位对手比赛，既不把对手想象得过高，也不把对手想象得太低，要感觉对手仿佛是 "不存在" 的，这样，你的精神就会完全集中于驾驶乐趣本身，而不被胜负荣辱所干扰，你将进入一个奇妙的驾驶境界，那是一种非常美好的心理感觉，你感到自己在不断超越自我，你甚至希望比赛永远不要结束……

说起来王博还曾经研发过心理素质培训软件，并赞助 2000 年悉尼奥运会和 2002 年盐湖城冬奥会的中国奥运代表团。他表示，如果中国的职业玩家需要，可通过本刊与他联系。他也衷心祝愿中国玩家队能在新一届 WCG 世界杯电子竞技大赛上摘金夺银，为中国游戏事业赢得荣誉、创造辉煌。

享受挑战、锻炼身心，这也正是家游一族所追求的目标，相信通过此次比赛的报道，能为大家带来一些有益的提示，再会！■

虚拟竞速大赛成绩表

	郭莞	李巍	门光远	邵晨	王博	郭飞
第 1 赛段	02:49.86	02:34.02	02:18.60	02:43.01	02:23.02	02:29.89
第 9 赛段	03:02.74	02:40.99	02:40.61	02·51.31	02:38.06	02:47.36
第 3 赛段	01:12.16	00:58.30	01.10.09	01:03.57	00:56.90	00:58.23
芬兰站得分	07:04.76	06:13 31	06:09.30	06:37.89	05:57.88	06:15.48
	1	[illegible]	6	2	10	3
第 2 赛段	03:09.74	03:01.65	03:02.88	03:17.46	02:58.30	03:07.85
第 7 赛段	03:07.53	02:45.19	02:49.84	03:12.70	02:52.85	02:56.66
第 3 赛段	01:41.90	01:30.23	01 29.78	01:32.22	01:29.18	01:27.05
[illegible]	07:59.17	07:17.07	07:22.50	08:02.38	07:20.33	07:31.56
	[illegible]	10	4	1	6	3
第 8 赛段	01:26.12	01:19.82	01:18.47	01:32.22	01:17.09	01:25.46
第 7 赛段	03:32.12	02·58.69	03:09.07	03:24.21	03:07.96	03:23.91
第 10 赛段	03.12.12	02:44.64	03:00.26	03:10 79	02:48.58	03.01.85
[illegible]	08:10.36	07:03.15	07:27.80	08:07.22	07:13.63	07:51.22
	1	10	4	2	[illegible]	3
第 2 赛段	03·22 17	03:33.08	03:31.32	03.26.89	03:06.29	03:11.42
第 8 赛段	03:10.36	03:08.60	03:11.79	03:12.10	03:01.37	03:12.51
第 5 赛段	03:28.35	03:23.87	03:25.41	03.38 82	03:17.55	03:20.79
[illegible]	10:00.88	10:05.55	10:08.52	10:17.81	09:27.21	09:44.72
	4	3	2	1	10	[illegible]
第 2 赛段	02:41.59	02:29.79	02:37.08	02:41.85	02:33.05	02:41.08
第 7 赛段	03:29.56	03:12.93	03:17.80	03:33.20	03:04.84	03 19.08
第 1 赛段	03:09.06	02:55.32	02:55.92	03:12.24	02.56.86	03·00.02
[illegible]	09:20.21	08:38.04	08:50.80	09:27.29	08:34.75	09:00.18
	2	6	4	1	10	3
第 3 赛段	01:00.51	00:57.84	00:59.69	01:03.35	00:59.18	01.07.38
第 1 赛段	02:23.75	02:18 49	02:21.65	02:24.65	02:17.81	02:17.92
第 10 赛段	02:47.55	02:45.35	02:35.69	02:50.34	02:32.10	02:38.84
[illegible]	06:11.81	06:01.68	05:57.03	06:18.34	05:49.09	06:04.14
	2	4	6	1	10	3
第 1 赛段	02:46.69	02:19.50	02:35.07	02:40.97	02:24.84	02:31.52
第 3 赛段	03:32.67	02:50.91	03:06.12	03:29.05	02:56.72	03:11 06
第 10 赛段	03:52.88	03:36.21	03:48.38	04:17.17	03:24.78	04:17.90
意大利站得分	10:12.24	08:46.82	09:29.57	10:27.19	08:46.34	10:00.46
	2	6	4	1	10	3
第 4 赛段	02:56.62	02:36.85	02:43.72	03:18.75	02:45.13	02:46.34
第 9 赛段	03:33.43	03:39.81	03:37.91	03:44.33	03:04.97	03:24.94
第 1 赛段	02:45.31	02:39.49	02:44.87	05:42.70	02 26.55	02:46.35
英国站得分	09:15.36	08:56.15	09:06.50	12:45.76	08:16.65	08:57.63
	2	6	3	1	10	4
个人总积分	1:08:14.79	1:03:01.57	1:04:32.02	1:12:03.90	1:01:25.98	1:05:25.41
	16	49	33	10	72	28
车队总积分		车手队 98			玩家队 110	
个人总名次	5	2	3	6	1	4

MU 感动你的生命

本次介绍的游戏主角名为《MU》（中文译名未定），故事的源起是改编至传说中的“MU 文明”。在真实的历史记载中，玛雅文明中有三本古老的文献——《Paris odex》、《Dresden Codex》及《Tro-Ano Codex》。学者们在研究中发现，《Troano Codex》这部文献中曾经提到一片“从地表上消失的传说大陆 MU”，这片大地在经历了一场空前惨烈的大地震后，地表不断的持续下陷，而后续更发生了可怕的火山连续爆发，因此终于导致这片土地决裂，并且在一夜之间全盘下陷沉入了海里，而当时在这片土地上的十多个国家也一同消失不见。

根据本世纪初由美国学者詹姆斯·柴吉香德所发表的“消失的 MU 大陆”论点，在史前的太平洋区域都还是整片相连的大陆，在这一块比南美洲大陆还大的土地上，曾有过高度发达的“MU 文明”。依据詹姆斯的假设，“MU 文明”与“消失的 MU 大陆”由于地震引起的地质变动，一夜之间沉入了大海之中。而该文明估计出现在距今约一万二千年前，因此除了口述之外，并没有留下任何记载。一般人相信，“MU 文明”仍安静地沉眠在太平洋海底，等待着人们去挖掘出它的真面貌。

精心打造的华丽世界

了解《MU》改编至传说故事的历史背景后，再让我们来看看它为韩国网游步入崭新时代所做的一切。作为一款韩国新生代 3D 网游，《MU》不仅在本土取得了骄人的成绩，更令全球的玩家为之赞叹。它先后获得了韩国政府部门颁发的“2001 年韩国最佳网络游戏奖”和“2001 韩国游戏展——最受欢迎的网络游戏大奖”，并在今年 5 月的 E3 大展中，还掀起了一阵游戏公司抢片大战。如今第九城市历经千辛万苦，终于成功引导《MU》登陆神州大地。相信《MU》先进的 3D 引擎、细微的人物动作和华丽的游戏背景将在国内大放异彩，征服无数的国内玩家。

《MU》的世界正是始于一万二千年前的玛雅文化——“MU 文明”，游戏的最终目的是为了收集 8 颗圣石，借以让沉睡在海底的“MU 文明”得以苏醒。而整个游戏的初期设定分为战士、魔法师、弓箭手三种职业，玩家可以按照自己的喜爱选择扮演一种职业。

在《MU》的世界里，除了炫还是炫，它的华丽是玩家的最爱。在美术、企划、以及技术等各方面都有最佳表现，成为具有无限发展空间的世界顶级网络游戏。事实已经证明，《MU》开创了网络游戏的新纪元。游戏场景非常庞大，简直可以用宏伟来形容，在城内、酒馆、铁匠铺、酒吧、兵器铺、道具屋应有尽有。而城外则是另一种美丽的景色：脚下是绿草地，草丛会随风摇摆；不时有蝴蝶从身边飞过，在草丛间嬉戏，风中飞舞着片片花瓣；头顶间或有一群小鸟飞过，耳边则时不时地传来阵阵清脆的鸟叫，一切惟妙惟肖。如果进入雪世界，一片银装素裹分外妖娆，雪花飘落到地面上，慢慢地融化消失；就连这里的怪物也很有特色，居然会有通体透明的“冰怪”，对



付它也应该用相应的火系魔法。至于水世界，就更是动人心魄的美妙，玩家和怪物都漂浮在水面上行动，各种特效就更是绚丽得无法以言语来描述了。

简单操控与复杂系统相结合

游戏的操作方式比较简单，一般玩过《暗黑破坏神》之类 ARPG 的玩家都能很快上手，左键是选择和确定，右键是使用一些物品、装备武器。在战斗状态下，左键是选择攻击对象以及靠近攻击对象后的物理攻击，右键是使用魔法和特技。最奇特的是，玩家还可以做超过 10 种的表情，另外还有很多的个性化动作可以选择。

游戏中的三个职业都有自己的特长，魔法师在魔力上有独到的修行，他的魔法攻击能给对手造成极大的破坏；战士的特长在于力量上，是使用武器的行家，他的物理攻击力是三个角色中最强的；弓箭手是女性角色，作为最敏捷的杀手，她能轻松的躲过对手的攻击，并能在远处给对手致命的一箭。一般而言，玩家最喜欢使用魔法师，因为超过上百种的魔法特效是最华丽眩目的，目前已知的部分魔法包括能量球、火球、光刃波、雷电、瞬间移动、陨石、冰冻、毒药、火柱、龙卷风、黑龙波、地狱火等等。

在 MU 的世界里，人物角色可分为头部、身体、脚部、左手、右手、披风、装饰等七项部位来表示，玩家装备了不同的武器和盔甲等等，都会真实的以 3D 表示方式呈现在游戏中，当你站在“MU”的城镇中，就好象在看一场规模盛大的化妆舞会，一位比一位华丽，一位比一位还酷炫，据称武器装备的组合种类在不同的搭配之下，有超过 10 万种以上的变化，这对于目前线上游戏角色表现之方式，可说是完全进入了革命性的时代。



[illegible]，实现梦幻与真实的交[illegible]

《MU》在游戏场景的设计上，力求真实而富有动感。以 OPENGL 所撰写的游戏引擎更是出神入化的表现出游戏的质感，玩家所见到的各种动植物都仿佛拥有真实的生命一般，不但呈现出最自然的质感，还会依照现实中的方式动作，从原野上微微摇曳的小草，到张牙舞爪的猛兽，以及玩家披风被吹过后的摆动……自然的光影效果，令人看不出任何添加的痕迹，而华丽的魔法效果的表现，一直到 NPC 角色所呈现的肢体动作，无一不展现出本游戏对于品质要求的严格，已经到了相当高的地步。

Online Game 玩家最关心的便是软件封包的传输品质，很多人都会担心“MU”在如此美丽的画面表现时，网络是否会出现严重 LAG 等问题，但这个疑问在玩家正式上线后立刻一扫而空，在“MU”特殊的资料封包压缩的技术下，玩家就算是 56K 的频宽也能够在“MU”的世界里畅行无阻，在过去，或许您会抱持着强烈的怀疑，不过在今日，别担心！“MU”做到了！

如此声光内容双备的网络游戏，定然跌破玩家和消费者的眼镜，只要具备 PII 等级的计算机，4MB 支持 3D 加速的显示卡，便可以达到畅玩“MU”的标准配备了，如此以极低的硬件标准，达到高品质的游戏画面和内容，就这方面来看，可说是降低了许多玩家的入门门槛，更是证明本游戏背后强力的开发团队的实力啊！

在[illegible]游戏泛滥成灾的今天，象《MU》这样[illegible]产品的出现，无疑是晴天霹雳，将[illegible]新规划游戏市场。网络[illegible]出现了！■















《魔兽争霸III》美国发售盛况空前





2002年7月3日,《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》(Warcraft 3 Reign of Chaos)在这一天正式上市,一个新的时代终于到来了!

为庆祝《魔兽争霸Ⅲ》的正式发售,暴雪公司的游戏制作人员亲临几家大型游戏销售店铺,现场签名发售,而期待已久的玩家们则纷纷赶往首发现场,抢在第一时间拿到自己最心爱的游戏。

暴雪的主管 Mike Morhaime 对现场玩家的踊跃情况感到非常鼓舞,连称:"这大大超过了我们的预期,实在是太令人感到惊讶了!"确实,《魔兽争霸Ⅲ》对玩家的意义不仅仅是玩一款游戏,而是享受经典,回味生命里的精彩时刻。

“未来战士”将横跨多种平台

Infogrames 近日证实,他们已经获得即将上映的科幻动作电影《未来战士Ⅲ》(Terminator 3,Rise of the Machines,又译《终结者Ⅲ》)所有家用平台和电脑游戏的制作权,并将在多个平台上推出相应的版本。而且如果《未来战士Ⅳ》将来开拍的话,Infogrames 也拥有这部续作的游戏制作权的优先谈判权。

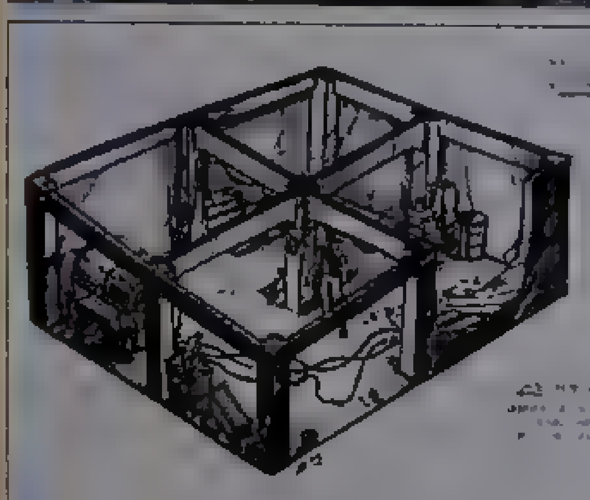
Infogrames 的首席执行官 Bruno Bonnell 显然对这项交易感到非常满意:"这个世界上也许没有比未来战士更酷的动作英雄了,我们很乐于在未来战士的传奇上再添一笔。电子游戏和电影,作为当今世界上最具有活力的两个娱乐行业,现在是前所未有地接近,我们对于能在游戏发售表中添上这部根据好莱坞大片改编的游戏的名字感到非常振奋。"

“敢死队”明年夏季再次行动

先是秘而不宣,突然在E3上发布了一段动画,真是吊足了玩家的胃口。日前,Eidos 终于证实,这款《盟军敢死队Ⅲ》现正由前两作的原班人马 Pyro Studios 进行开发,预计在明年夏季推出PC版。

据制作人员透露,《盟军敢死队Ⅲ》将把该系列的游戏画面和可玩性推到一个新的高度。游戏将使用改良的图像引擎,敌人AI也更加"变态",还会有更多的新装备供玩家选择。最大的变化是,《盟军敢死队Ⅲ》将舍弃以往的任务模式,以一个相对较长、比较完整的剧情贯穿游戏过程,着力描述丰富、曲折的故事。看来上期报道中我的担心还是对的,制作者显然十分清楚该系列游戏的瓶颈所在,开始研究新的路数,这让我们又看到了希望,只是不知"盟军"迷们是否能够接受这样的变化,以 Pyro Studios 的实力来看,想必是不会让玩家失望的。另据透露,为照顾一些初学者,制作者特意降低了《盟军敢死队Ⅲ》的难度,还真说不清这是个好消息还是坏消息?





“反恐精英”再次延期“行动”





这是一个让玩家失望的消息,红得发紫的网络对战游戏《反恐精英》的最新资料片《零点危机》(Counter-Strike Condition Zero)又要延期发售了!发行商 Activision 的解释官冕堂皇——为了保证游戏的质量嘛!Faint,希望最终的质量对得起玩家的期待。

这款游戏先是从最初的今年春季发售延期到夏季,现在又延期到了秋天,真是让玩家心焦啊。好在制作者们懂得玩家饥渴,适时放出了一批最新的游戏画面,大家先解解渴吧。

“虚幻”即将“苏醒”



Infogrames 第一人称射击游戏大作《虚幻Ⅱ苏醒》(Unreal 2 The Awakening)最近又有新图发布了,从画面就可以看得出来,这是无愧于玩家期待的一款大作,问题是如此精美的画质还需要超强电脑的支持,这就让某些玩家感到"羞愧"了,升级吧先!

“异形”再战“铁血战士”

近日,Fox Interactive 公司的负责人 Paul Pawlicki 透露,著名电脑游戏系列《异形大战铁血战士》的最新作品正在开发之中,这就是《异形大战铁血战士Ⅲ》(Aliens VS Predator 3)。

他还同时透露,即将推出的《异形大战铁血战士Ⅱ》的资料片《Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt》中的一些内容将会改动,"我们会在这款游戏中的连网部分加入武器和等级的限制(由做主机开游戏的玩家自行设定),你可以设定不出现任何 Alien Runners,也可以设定只出现只拿着阻击枪的海军陆战队,一切尽你所愿。我们还会在游戏中加入一个360度的动作追踪系统,还有一些很酷的新武器。"

光荣开辟网络“战场”

近日,日本光荣公司召开了电脑版网络游戏《三国志:战场》的记者见面会。除介绍了游戏的一些特点外,光荣亦宣布于7月10日起在日本全国开始进行测试,而其韩文版和繁体中文版的测试也会于7月下旬开始。如果顺利的话,《三国志:战场》将于8月在日本、韩国和中国台湾地区同步推出。





微软全力遏止XBOX破解芯片面市

自从有人宣布已开发成功 XBOX 破解芯片以来,搞得微软异常紧张,不得不拿起法律武器遏止盗版芯片的问世,现已成功"说"服一家生产破解芯片的厂商不再生产此类非法产品。

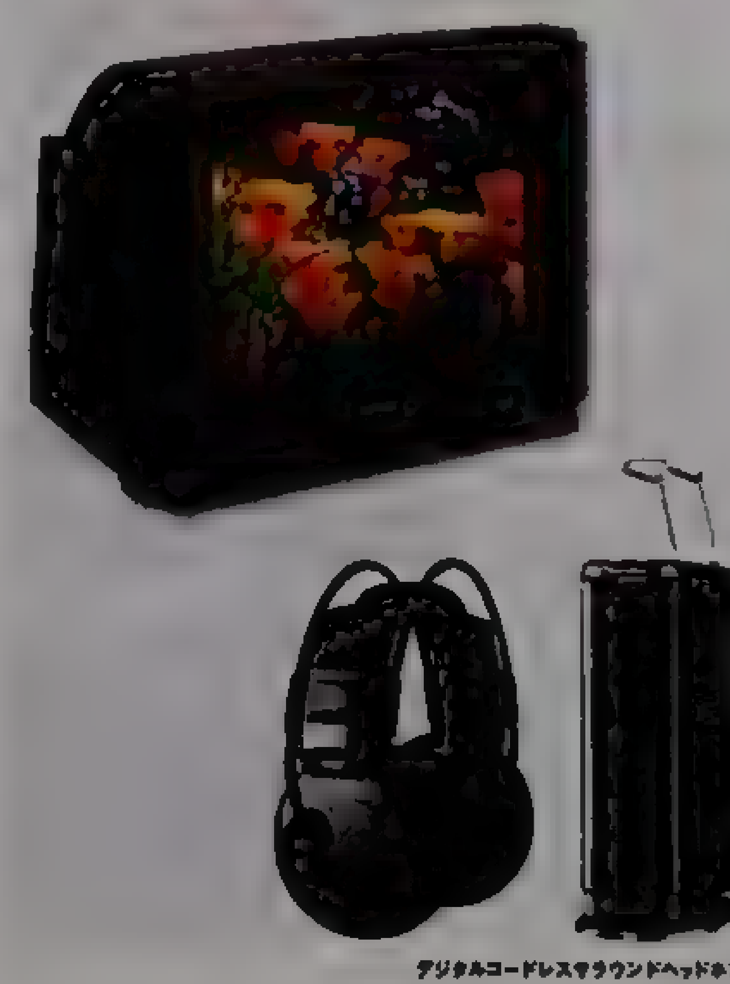
其实大家都知道,XBOX 根本就是赔本在卖,除每台 XBOX 亏本100美元外,加上宣传费用和网络架构及未来规划费用等等,微软这几年将会在 XBOX 项目上有至少18亿美元的赤字。微软惟一的希望都压在了软件销售及权利金上,而盗版会直接侵害到权利金的回收,微软当然不会坐以待毙。看来微软在打击破解芯片问题上还会不断加大力度,以保证自己的如意算盘不被打乱。

微软:XBOX要整合家电功能

据最新消息称,微软在推出 XBOX 之后,便已开始实施一个代号"Freon"的神秘开发计划,据称是结合了电视影音设备的 XBOX 强化版本,不过并非加强了 XBOX 的硬件机能,重点是赋予其更多元化的功能。

与此同时,美国 RCA 公司于近日推出了一系列专为微软的 XBOX 进行画质优化的高品质平面电视,售价不菲,而日本知名影音设备制造商先锋(Pioneer)更是一向对 XBOX 支持有加,已推出不少款针对 XBOX 优化的音响设备,目前他们又宣布将于9月推出一款针对 XBOX 强化设计的高级无线耳机"SE-XB1",售价也是高得惊人,好象比 XBOX 主机还要贵哟!不知这些厂商的推波助澜会不会促进微软"Freon"计划的开展。

目前微软还未就"Freon"计划做出任何表示,但有一点应该是很清楚的,那就是"Freon"不可能是 XBOX 二代,因为据日本经济新闻报道,目前拜访日本的微软执行长 Steve Ballmer 在接受媒体访问时透露,微软新一代游戏主机预计将在2006年推出,而且这款 XBOX 的继任机种将会以更优秀的网络架构为重点,强化网络游戏的发展环境。



任天堂:不爱大展爱广告

任天堂一向有不参加东京电玩展而自办每年一度的"Space World"游戏展的习惯,但今年他们却既没有举办"Space World 2002"的计划,也不打算参加东京电玩展。任天堂的欧洲负责人就此解释说:"Space World 其实并不一定每年都要举办一次,我们在今年的E3大展上展出了我们的游戏作品,玩家对我们的游戏的关注已经达到了我们预期的目标,所以我们认为没必有要自己再搞一次游戏展。当然,在日本地区我们还会有一些强大的宣传攻势,我们正在寻找合适的机会。"

据悉,任天堂近日再次证实,他们今年将展开大规模的广告活动,以强有力的广告宣传 GameCube 的硬件威力,并将有一系列游戏大作陆续推出。

《洛奇》登陆多种平台



据悉,由 Ubi Soft 开发的拳击游戏《洛奇》将推出 PS2、GameCube、GBA 和 XBOX 等多种版本,这款游戏根据动作巨星史泰龙的系列拳击电影改编而成,电影中的一些经典场面也将出现在游戏中。

SONY、任天堂入选日本十大品牌企业

日本经济产业省日前就日本国内的企业品牌进行了一次估值评测,结果 SONY 以4兆4000亿日圆的总值名列第一,而著名游戏厂商任天堂也以9000亿日圆名列第十位。十大品牌厂商中就有两个为游戏产业巨头,可见游戏产业的潜力之大。

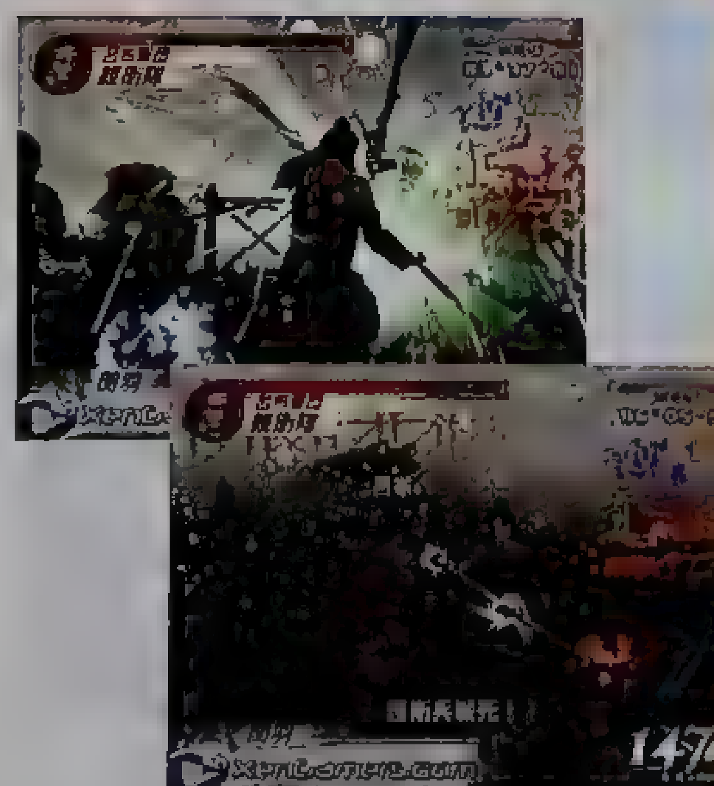
国内的游戏厂商们,继续努力吧!

SNK大量名作将移植家用机

虽然 SNK 不幸倒下了,好在新成立的日本 Playmore 已经全部接收了 SNK 的一切版权,并继续发行 SNK 游戏,这真是一大欣慰。最近 Playmore 又宣布将把 SNK 的一大批名作陆续移植到家用主机上,真是喜上加喜啊!

游戏	机种	发售日期
KOF99	PS	7月25日
Metal Slug X	PS	7月25日
KOF2000	DC	8月8日
KOF2000	PS2	10月
KOF2001	PS2/DC	11月
Metal Slug 3	PS2	12月

光荣全力打造“真三国无双”



据透露,日本光荣公司即将推出 XBOX 版的《真三国无双Ⅱ》,这款游戏以 PS2 上的《真三国无双Ⅱ》为蓝本改编,XBOX 版将强化游戏画面、增加新的装备并提升人工智能,至于游戏中会否加入新角色、新场景和新任务,目前还未有官方消息证实。

此外,光荣最近正式发布消息说,他们为 PS2 制作的《真三国无双Ⅱ》的资料片《真三国无双Ⅱ猛将传》也将于8月29日推出。

SEGA公布去年业绩

在最近于东京举办一次股东大会上,SEGA 公布了其2001年度各项财务报表,2001年度各主机销售成绩如下

DC	785万套
PS/PS2	350万套
NGC	122万套
GBA	169万套
XBOX	66万套

SEGA 预计2002年度将有89款游戏推出,其中以 PS2 游戏为主,多达42款,而 NGC/XBOX/GBA 三个平台的游戏分别为20/15/12款。预计2002年 SEGA 所有游戏的合计销量将有望达到2000万套,并创造180亿日圆的税后净利。

SONY与台商合作开发PS3纯属谣言

日前,SONY 公司正式发表了一份声明,称不久前媒体报道的 SONY 将和台湾某电子厂商合作开发下一代家用游戏主机 PS3 的报道纯属谣言。至目前为止,关于 PS3,SONY 只正式发布过为数不多的信息,我们也仅仅知道 PS3 的硬件性能将达到 PS2 的1000倍。至于其他的一切,SONY 发言人已明确表示——"都是谣言"。

不过,SONY 将在今年暑期推出新版新颜色的透明 PS2 主机倒是真的,据说 SONY 将投入巨资开展新版主机的宣传工作。

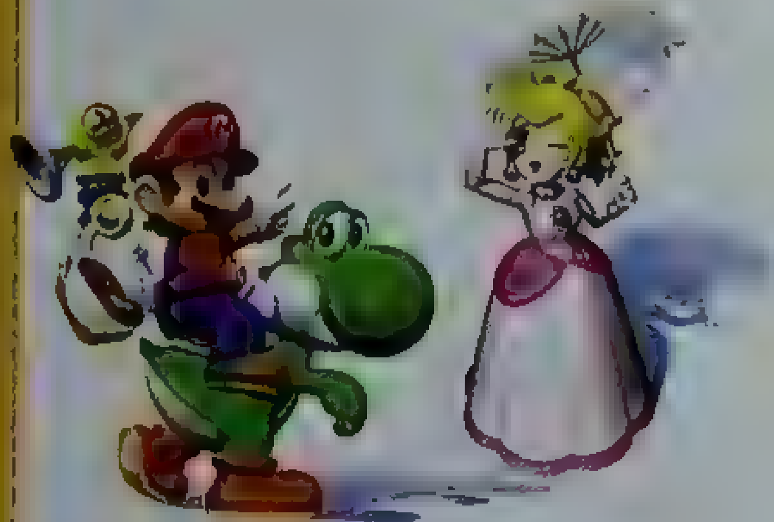
GBA 最新 3D 引擎马力强劲



近日，国外一家公司推出了一款名为“Logik States 3D”的 GBA 3D 引擎，据称该引擎“马力”强劲，在全屏帖图的情况下仍能保持每秒 15~20 帧的流畅显示。在制作赛车、滑雪等对画面速度要求很高的游戏时，这款引擎将能发挥巨大的作用。不信，来看看以这款引擎驱动的 GBA 3D 游戏的画面吧！

《超级阳光玛丽奥》八月上市

备受关注的 NGC 大作《超级阳光玛丽奥》（Mario Sunshine）即将于 8 月 24 日正式推出，为缓解玩家等待的焦急和饥渴，任天堂先期发布了若干游戏的艺术设定图片，大家先来过过眼瘾吧！



SQUARE 严惩作弊玩家

不久前，因为一些意图投机取巧的玩家利用 PS2 网络游戏《最终幻想 XI》中的 BUG 进行非法地增加游戏货币的作弊行为，游戏中的竞卖所系统曾一度中断，无法正常使用。

SQUARE 发现情况后马上表示，这种作弊行为不但扰乱了游戏的平衡和秩序，还对游戏的正常运行产生了很大威胁，今后他们将会严惩作弊玩家。据称最严励的惩罚将是取消作弊玩家在 SQUARE 的 PlayOnline 系统中进行游戏的资格，“心术不正”的玩家可要三思而后行哟！

《信长之野望》将出网络版

据悉，日本光荣公司为 PS2 开发的网络角色扮演游戏《信长之野望网络版》已于 7 月 1 日起进入 BETA 版测试阶段，不日即可与广大玩家见面。

这款游戏以日本的战国时代为背景，以华丽的 3D 引擎开发，相信会有不俗的表现。不过光荣目前发布的游戏图片仅仅向我们展示了游戏中三个职业——武士、僧侣、阴阳师，以及若干室内、室外及野外情景的情况，其他还不得而知。



GBA 上也能玩转微软游戏

THQ 日前宣布，他们已经和微软达成了一项协议，将把微软旗下的一批 XBOX 和 PC 游戏移植到 GBA 上，首批将包括《Oddworld Munch's Oddysee》和《Monster Truck Madness 2.0》。

微软游戏部负责人 John Jordan 就此表示：“我们正和合作伙伴 THQ 合作，THQ 在游戏开发、移植方面口碑极好，我们将和他们一起把微软 Game Studios 一系列最好的游戏介绍给全新领域的玩家认识。”

《魂斗罗》登陆 PS2

红白机时代的《魂斗罗》曾使一代人为之疯狂，如果你属于那一代人，就绝不会错过这个 PS2 版的《魂斗罗：粉碎战士》（Contra Shattered Soldier），即使它不再能令你疯狂，找找当年的感觉也会非常爽的。



《生与死Ⅳ》明年推出

TEMCO 社长中村纯司日前透露，3D 格斗游戏《生与死Ⅳ》（Dead or Alive 4）将在明年推出，但对应的机种仍然未定，可能未非人们预料中的 XBOX。中村纯司表示，尽管 XBOX 版的《生与死Ⅲ》在全球取得了 100 万套以上出货量，但他现在还是无法肯定《生与死Ⅳ》最后到底是不是还会继续在 XBOX 上推出。他说：“现在说《生与死Ⅳ》到底会在哪部主机上推出还为时尚早，我们是一家独立的游戏软件开发公司，我们从未承诺过只支持某一个游戏平台。”

“侠盗猎车手”再次出击

著名动作游戏《侠盗猎车手》系列的制作商 Rockstar 日前证实，《侠盗猎车手Ⅲ》的资料片《罪恶都市》（Grand Theft Auto: Vice City）将如期在今年 10 月 22 日推出，并同时发布了游戏的包装封面图。看来，喜爱这款游戏的那些变态车手们又要疯狂出击了，大家路上小心哟！



“VR 战士”八月“大打出手”

日前，SEGA-AM2 在 SEGA 举办的夏日大型电玩（街机）展上公开展示了最新格斗游戏《VR 战士Ⅳ进化》，并称这款游戏已确定在今年 8 月推出。

SEGA-AM2 表示，《VR 战士Ⅳ进化》可以使用“VF.NET”网络系统，不过当初玩家在玩前作时培养的人物战绩资料将无法延续到新游戏中继续使用。《VR 战士Ⅳ进化》中将追加两个新的角色，分别是柔道高手日守刚和擅长踢击的布莱德·邦斯，游戏在平衡性方面也有大幅调整，除每个角色新增不少招式外，单人游戏中还增加了多种模式，在画面上当然也有加强，新增了下雨、飘雪等效果，使玩家玩家起来感觉更爽了。



“VR 射手”将再战今秋

预计今年秋季，SEGA 将推出第一款基于由 SEGA、任天堂、NAMCO 三大厂商共同开发的 NGC 互换大型基板“TriForce”的游戏，这就是由 SEGA 子公司 Amusement Vision 开发的足球游戏《VR 射手 2002》。这款游戏的玩法与基于 NAOMI2 基板开发的《VR 射手Ⅱ》系列相同，但增加了更多新的资料，以 2002 世界杯为主，收录了 64 国球队资料，甚至连日本一路打到 16 强的赛程也有收录，收录的球场也多达 13 座，而且全部是真正球场的真实再现。

“魔兽”狂潮卷市场 厂商玩家齐发狂

随着《魔兽争霸Ⅲ》在国外正式发售，国内市场也掀起了一股“魔兽”狂潮。近来这款游戏的国内代理商奥美电子可是没闲着，不仅得忙着争取“同步上市”，还得大做广告进行宣传，可怜的是最终还是让伪正版抢了先机，赶忙又发通告，打盗版，真是手忙脚乱。不仅如此，奥美电子还在国内市场上发现了几种不同版本的《魔兽争霸Ⅲ》攻略书，于是又急忙发布声明，宣布这些攻略书都没有经过暴雪公司和奥美电子授权，且制作粗糙，请广大玩家谨防上当，呵呵，真是不亦乐乎。

好了，看来有必要在这里揭露一下伪正版的真实面目，以正视听，请广大玩家注意辨别。





伪正版封底



伪正版封面





伪正版赠送之非官方攻略



伪正版内盒

同时，我们要介绍一下奥美电子近期将推出的几种“魔兽”相关产品，免得玩家同样受盗版之害。据悉，奥美电子近期将出版三种相关印刷品：《魔兽Ⅲ官方攻略书》，是暴雪全球发行的统一版本，由暴雪指定的 Brady 公司作为其惟一授权公司制作，再由奥美电子官方汉化后全国发行，它将与《魔兽争霸Ⅲ》首发纪念版同步上市；《魔兽Ⅲ全彩精装画册》，所有内容均由暴雪公司提供，包括暴雪公司开发《魔兽争霸Ⅲ》时留下的大量原始资料，不但有手绘原稿图、建筑人物模型图，更包括暴雪首次向外界公开的秘密资料，因此具有极高的收藏价值；《魔兽Ⅲ战网高手攻略》，是奥美电子为鼓励更多玩家去已经正式开通的“魔兽Ⅲ”战网(Battle.net)而专门出品的，丰富的内容和详细的介绍无疑是成为战网高手的最好指南。告诉大家一个简单易行的鉴别真伪的办法——奥美电子出品的《魔兽争霸Ⅲ》所有相关产品都使用了 800 防伪标签，玩家揭开标签即可拨打免费电话立即辨别真伪。

此外，奥美电子围绕“魔兽”开展的活动也是不少，“魔兽Ⅲ”截图中大奖、有奖战术征文活动、为中国玩家争光基金活动等等，据说不久还将举办《魔兽争霸Ⅲ》形象代言人大选，哈哈，看来“魔兽”狂潮还会兴风作浪多日啊。据悉，奥美电子还特制了一批超 Cool 的“魔兽Ⅲ”情侣 T 恤衫（一套两式，黑底色），将全部用来做为相关活动的赠品，快去抢啊！

另一个消息是，限量 300 个的“魔兽争霸Ⅲ限量原版玩偶”已经成功引进，但奥美感觉数量太少，根本不能满足广大玩家的需要，为给广大玩家一个平等的机会，奥美电子决定以活动的形式，把一大部分玩偶做为礼品赠送给大家。在前面提到的那几个活动中，幸运的玩将有机会得到这些珍贵的玩偶。如果你错过了那几次活动，没关系，奥美电子在这个暑期还会陆续举办一系列相关活动，同样有可能获得意外的惊喜哟！

下面再给大家说说最近到访奥美的两位贵客——《魔兽争霸Ⅲ》巨型人物玩偶，这两个大家伙从美国暴雪公司出发，历经近一个多月漂洋过海，现已成功运抵奥美电子武汉总部。据悉，“魔兽Ⅲ”巨型玩偶在全世界总量不会超过 1000 个，主要是在北美。而在引进之后，中国也仅有两个，珍贵程度可想而知。关于这两个“魔兽Ⅲ”巨型玩偶的未来，奥美表示“其中之一奥美将会留做纪念珍品永久保存，另一个正在考虑奖给在“魔兽Ⅲ”战网（battle net）里获得优异成绩，为国争光的选手。因此，每一位“魔兽Ⅲ”高手都有机会获得它！”

最后要说的是，“魔兽Ⅲ”已于 7 月 16 日全国首发，请看记者从北京首发现场发回的图片。

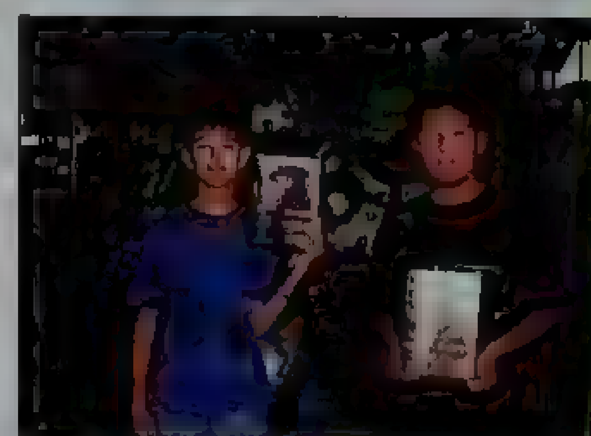


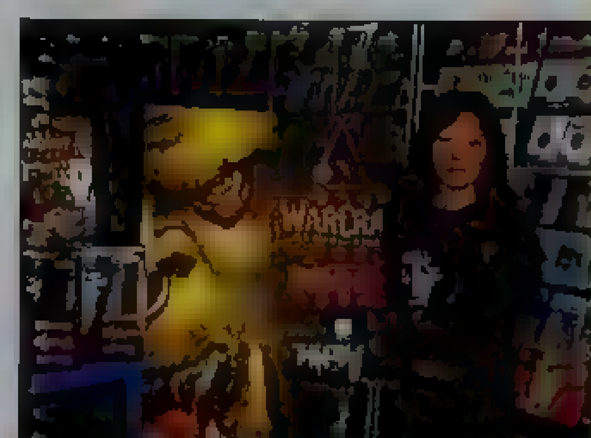
哈哈，还等什么，洒家练功去也……

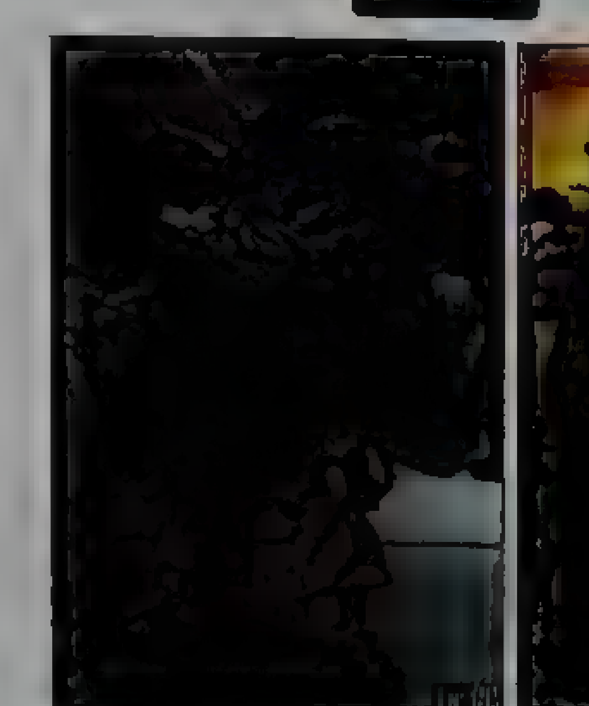


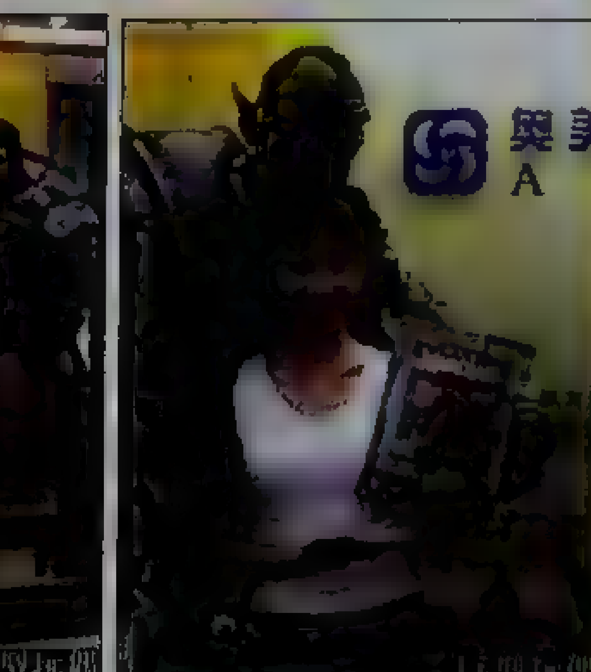








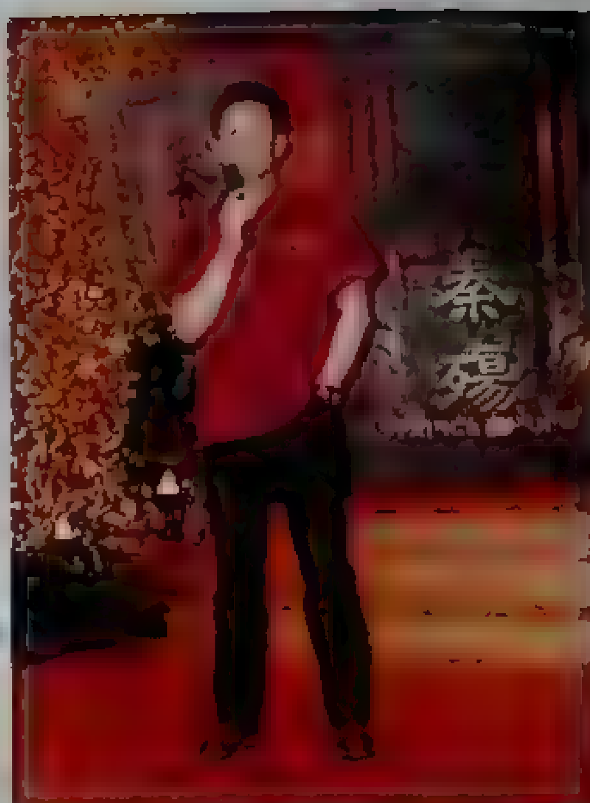




《秦殇》首卖会在京召开

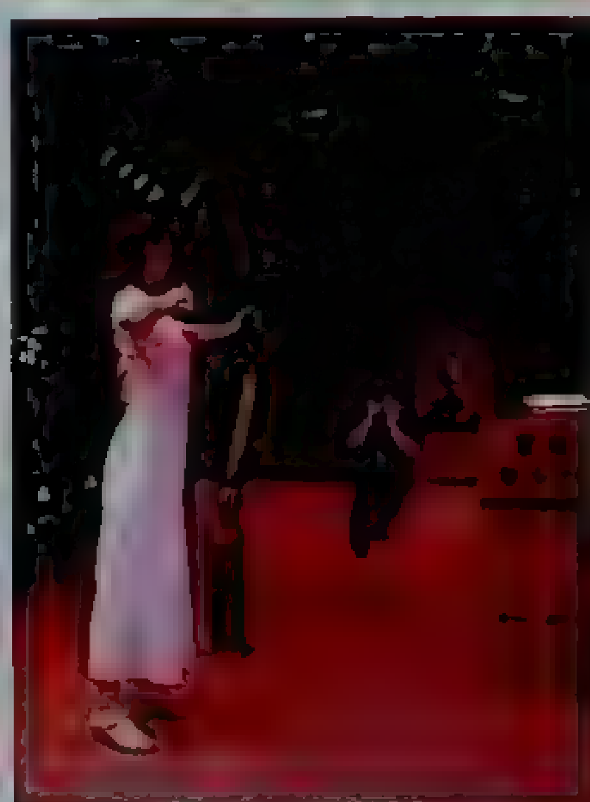
7月6日下午2时，由第三波和目标软件共同主办的国产游戏大作《秦殇》的首卖会在北京富丽宫准时开幕。

按照惯例，第三波和目标软件的两位老总先后上台致辞，好在游戏圈里的人都知道玩家们真正关心的什么，他们三言两语后便将话筒交给了《秦殇》制作组中的两位核心人物——主程序刘刚和主策划刘豫斌，正式开始游戏的展示。刘豫斌上机操作，刘刚在一旁讲解，台前的大屏幕则将画面清晰地传递给了玩家。台下观众虽多，却异常安静，看来大家已不知不觉地融入了《秦殇》营造的那个古朴、深邃的游戏世界。



就在台下玩家们还在回味游戏制作者精彩的讲解、沉浸在《秦殇》荡气回肠的音乐中的时候，第三波和目标软件精心策划的现场小游戏开始了，猜成语、有奖问答、垒"长城"等有趣的活动一个个轮番登场。当然，游戏中的问题大多和《秦殇》有关，所谓答题其实就是奖品大派送，因此与会玩家踊跃参与，台上台下的欢笑声响成了一片。

最精彩的要算射箭比赛了，参与玩家可以根据自己射中靶子的位置，获得以相应折扣来购买《秦殇》的优惠。主办者提供的是那种仿古弓箭，看起来很精美，但不像现代比赛用弓箭那么容易上手，因此想射中理想的靶位真是很不容易哟！不过，玩家的参与热情很是高涨，个别高手的精彩表现更是大大刺激了其他玩家，都想上来一试身手。其实大家并不在乎能够获得多少优惠，关键是乐在参与，由于参赛者络绎不绝，最后主持人不得不强行宣布游戏结束！



从名字看颇具悲剧色彩的《秦殇》就这样在玩家的一片欢笑声中发布了，目标软件的游戏开发者们可以稍稍松一口气了，这个孕育了三年的"孩子"终于出世了，我想他们此时此刻应该是最快乐的。

风雷时代将在大陆开办游戏学校

此前我们曾报道台湾著名游戏公司风雷时代合并加拿大高科技互动艺术学院（CIA），斥巨资在台湾开办游戏学校，并有意将此项目拓展到大陆的消息。目前又有新的消息传出，北京风雷时代科技有限公司正与中国一些高校洽谈是否引进开设艺术学院学士学位课程，预计会和几家高校合作开设2-3年的游戏研发学士学位课程，有兴趣进入游戏业界者将可在国内修读专业游戏设计课程，学习互动艺术的精神与技巧。对国内广大有志于投身游戏事业的人来说，这真是一个绝好的消息。

北京风雷时代科技有限公司表示，随着中国游戏市场的蓬勃发展，研发人才出现供不应求的情况，导致高薪难觅人才（据悉，几家著名的游戏研发公司以月薪8000元/月以上的条件聘请高级研发人才，现在都很难聘到）。加上目前整个中国大陆尚未有专为游戏人才开办的学校，游戏厂商的技术人员大多是以边研发边学习的方式制作游戏，专门游戏学校的成立当属必然。风雷时代在2002年于加拿大温哥华合并了当地著名的游戏设计院校CIA，将互动艺术与三度空间动画结合，以设计游戏为教学大纲，教学方向则注重于教导学生设计可以应用在个人电脑、电视、掌上型电脑及手机上的互动游戏软件。学校所有的老师都是三度空间动画与游戏制作业中的佼佼者，包括曾经在电脑动画业获得过两界艾美奖的动画师，也有在温哥华最大游戏制作公司EA和Radical大型动画游戏公司担任主导设计工作的业界精英。学校的教室采用完全开放式，每个学生都有自己的电脑，以及未来课程需要的游戏机设备，让学生可以边玩游戏边学习，方便将来自行设计电脑游戏。因此籍由合并当地CIA，并在大陆设立CIA分校的方式，风雷时代将培养出更多的游戏产业专业人才。



大宇完成第一阶段 大陆网络游戏市场布局

台湾大宇官方网站日前发布的资料表明，大宇已经完成在大陆网络游戏市场第一阶段的布局。资料显示，大宇资讯通过其在北京的子公司网星艾尼克斯进军大陆网络游戏市场已半年有余，成绩匪浅。据悉，目前《魔力宝贝》在大陆的会员人数已达305万人，同时在线人数高达7万，短短半年时间就能累积如此庞大的会员及在线人数，如果加上台湾的120万会员，大宇目前已成为两岸网络游戏软件中拥有最多会员的公司。

不仅如此，网星艾尼克斯还于不久前宣布与广东电信携手合作共同经营华南市场，目前已完成《魔力宝贝》广州分站的系统架设及测试工作，并同步对外正式开放长河与落日两大星系共12组服务器，预估同时将可增加1万人以上的上线容量。至此《魔力宝贝》在大陆市场已有156组服务器，可同时容纳13万人上线。

依靠子公司网星艾尼克斯和投资公司寰宇之星在运营和渠道两方面的紧密配合， 以及开发公司北京软星、上海软星的技术支持，下半年将是大宇在大陆完成布局后开始收成的良机。

《不灭传说》登陆台湾

日前，百分百由国人自行研发的西方奇幻式网络游戏《不灭传说》已在台湾地区开始了试玩活动，游戏庞大的历史背景、史诗般的文化底蕴、复杂而完善的设定及精美的画面，让台湾玩家难以相信它出自国内游戏制作公司之手。

《不灭传说》是由台湾游戏龙公司代理在台推出的，游戏龙执行长石体源表示，《不灭传说》是华人自制的魔幻类网络游戏，制作水准不输欧美、韩、日当红游戏。另外，为给青少年提供一个更优质的网吧游戏环境，《不灭传说》更公开免费授权让全台网吧店使用，让喜爱游戏的玩家们很快就可以在网吧店体验这款经典魔幻之作！

依星软件 签下韩国网络游戏大作

依星软件(上海)有限公司日前与韩国老牌游戏发行商Wizard Soft公司正式签约，后者出品的网络游戏《遗忘的传说Ⅱ》的中文版将正式进军中国大陆。依星软件同时获得了Wizard Soft公司正在开发中的两款3D网络角色扮演游戏在中国大陆的优先代理权。

据悉，《遗忘的传说Ⅱ》去年夏天在韩国刚开始测试便一举占据了测试中网络游戏排行榜的榜首，正式上市后更是气势如虹，至今依然稳居韩国网络游戏排行榜前三名！华丽细腻的美术场景，19种丰富多彩的职业，成熟完善的公会PK体系，玩家投票选举领主制度，真实的物价浮动系统，广阔复杂的街市迷宫，妙趣横生的多种任务，给广大玩家带来了一个新奇、完善，而且稳定的世界。

依星软件现已获得这款游戏的全部源代码，将根据国内市场特点及用户需求，进行改进及调试，随着游戏运营的深入，依星软件还将根据玩家的喜好，自主开发并加入新的内容，不断完善服务。

《星云战记》落户京城

6月20日，广州世博广联网络技术有限公司和北京正普科技发展有限公司联合在北京友谊宾馆"友谊宫"召开新闻发布会，正式宣布《星云战记》进入华北市场。世博广联公司的总经理汤先生特别指出："世博广联已经制定了一个关于《星云战记》在全国推广的完整计划，今天的发布会只是其中的一环。在今后的三个月中，我们将分别在广州、上海、杭州、宁波和四川等城市和地区通过不同的形式来让更多的中国玩家了解并投入到《星云战记》的游戏世界中去。"

据悉，与目前国内流行的角色扮演类网络游戏不同，《星云战记》是一款大型多人在线即时策略游戏，它的所有参与者使用的都是散布在世界各地的同一组"分布式服务器"，所以当进入游戏后，全世界的玩家便可以在同一个世界中演绎规模浩大的星际战争！这款来自法国的网络游戏目前在世界上已经相当流行，平均在线人数高达15万。

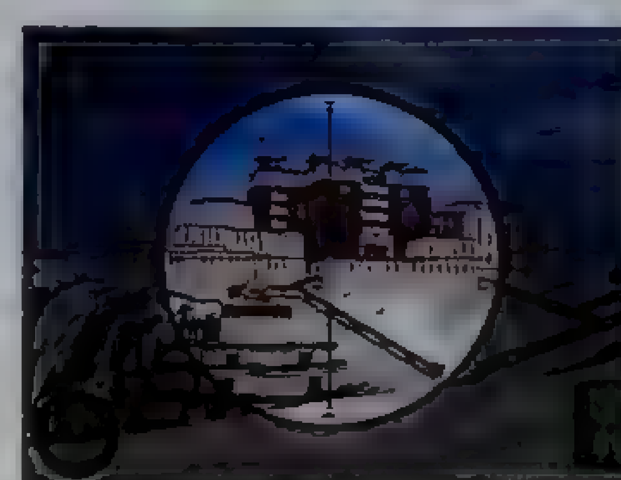
内外兼修 盛大引入全面监察机制

为进一步提高服务品质、加强对用户数据安全的保障和对机要人员的监控，盛大网络公司监察部于不久前正式成立，与之配套的硬件措施还有盛大公司最新引进的中央监控系统。新建立的中央监控系统完全按照国际化标准装配，其终端分布在公司所有可能接触核心数据操控的房间以及机要人员专用的PC当中。这套系统将协助新成立的监察部加强对接触机要数据人员的监管，彻底实现机要操作透明化、公正化。作为盛大公司的一个独立部门，监察部今后还将负担起接受专业媒体监督、受理调查与机要问题相关的投诉等职能。

除加强内部监控外，盛大网络日前再次爆出惊人之举，大力引入外部监督机制，邀请"神秘玩家"对盛大网络的服务与机要操作做出监控与公证。神秘玩家的监察权主要集中于以下几个方面 通过盛大提供的游戏帐号与角色，在游戏中调查和了解玩家对盛大直接服务部门人员的看法和意见，使用专用沟通方式与公司监察部进行直接沟通，通过客服电话、EMAIL、论坛甚至假扮普通玩家上门询问等方式对盛大网络直接服务部门的工作进行监督和调查，调查结果直接使用专用联系方式提供给盛大监察部；有权要求盛大网络监察部门对所提交问题在第一时间内进行解释和答复。除此之外，神秘玩家还将担负"定期递交调查报告"、"第一时间反映作弊现象"等相关义务。

据悉，为保证神秘玩家的有效性和公平性，首届神秘玩家队伍将在各大专业媒体中产生。

《大秦悍将》正式"开战"



历时一年，北京欢乐亿派科技有限公司精心打造的中国人自己的主视角射击游戏——《大秦悍将》——于7月5日全面上市了。

《大秦悍将》是世界上第一个以大量中国场景为战场的第一人称射击游戏，纯中文界面和语音，支持实时通信。游戏提供了多种模式，包括死亡竞赛、团队作战、占山为王等，基本上聚合了时下流行的各种游戏模式之精华，更推出了全新的"抓俘虏"、"救俘虏"等模式。同时，这款游戏不但提供单机版任务关，也支持局域网、因特网等多种对战模式，最多可供16位玩家同时厮杀。

早在今年5月，欢乐亿派就推出了《大秦悍将》的首个试玩版。尽管该试玩版在很多地方都不完美，但是广大玩家对这个游戏给予了很高的评价，提出了很多宝贵的意见和建议。到6月份推出Demo3.0版时，更是得到了玩家们的一致好评，在新浪试玩下载栏目中一举夺得当月下载排行榜冠军。正式版比起试玩版来，在画面、平衡性和耐玩度上又有了很大程度的飞跃，不仅可以玩到所有15个关卡，还可以看到国产游戏制作史上投入最大的片头动画。

为了答谢广大玩家，欢乐亿派还特别举办了"玩正版游戏、赢超值大奖"的有奖销售活动，感兴趣的玩家可以登陆欢乐艺派官方网站www.epiegame.com了解详情。

第三波暑期新品不断

据悉，第三波公司将在7、8月将进行一系列市场活动，推出多部精品游戏。

首先是玩家期盼已久的《秦殇》，这款游戏已于7月6日在京首发。7月下旬，《英雄无敌Ⅳ》中文版也将火爆上市，英文不佳的玩家终于可以出口气了。为满足部分玩家的需要，第三波还特别制作了《英雄无敌Ⅳ》的限量珍藏版本——天使降临版。《侠客游第三之书》（中文版）也将在此期间闪亮登场。《三国赵云传》的最新续作《三国赵云传之纵横天下》也将在此期间发售，这款游戏不仅保留了前作的精华，而且就一代的薄弱之处进行了大规模加强，使得游戏的趣味性和挑战性大大增加。最重要的是，著名的《龙与地下城》的核心规则书将推出中文版，简体中文版的《玩家手册》很快就会面市，这是游戏人，尤其是欧美RPG爱好者必读的一本入门大作。

Gameone发出一号"封杀令"

日前，《古龙群侠传Online》出现外挂的传闻盛行，Gameone在接到投诉后非常重视，于第一时间查核并迅速做出回应，发出"江湖第一号封杀令"

近日Gameone发现有玩家通过破解古龙Online游戏程序内的一个漏洞而实现获得游戏内"无限血气"（即可永远保持跑步状态）功能，对此，Gameone将会在系统更新后予以屏蔽，并对因之前的漏洞给玩家带来的不便表示诚恳歉意。

经Gameone核实，谣传中的古龙Online外挂程序均不存在，只是一些存有不良用意的玩家利用修改软件将游戏客户端内的一些数据进行锁定，而由于古龙Online游戏中所有玩家的资料数据均保存于服务器端，因此该修改程序并不能改变实际游戏设定及取得任何利益，因此有关这些所谓"无限"外挂只是自欺欺人及恶意混淆视听而已。

Gameone对所有玩家承诺："我们将全力打击任何影响古龙群侠传网络版游戏世界的外挂程序，并会严加监控，以防止外挂程序的出现！"

《盟军行动四部曲》抢滩上市

在暑期到来的同时，新天地为广大玩家带来了多款优秀的日本游戏，也会在近期推出几款不错的欧美游戏，《盟军行动四部曲》就是其中之一，这个系列包括《盟军行动.抢滩前线》、《盟军行动.猎杀虎王》、《盟军行动.钢铁之潮》、《盟军行动:太平洋战役》四部作品，即将在8月推出的《抢滩前线》是四部中的首部，其余三部将在今年内陆续推出。

《盟军行动.抢滩前线》是一个类似《抢滩登陆2002》的游戏，基本玩法是在一个可以360度旋转的炮台内利用手中的武器，如对付步兵的轻机枪、对付飞机的机关炮、对付军舰的岸炮和坦克的火箭筒，将企图抢滩的敌军部队完全消灭。游戏中极为细致的3D化场景和炮火横飞的激战场面，会给玩家带来超爽的游戏体验。

娱动工场向国脚赠送游戏



近期，娱动工场向徐云龙、邵佳一和杨濮等三名国脚以及北京国安队的全体将士赠送了《大家来找X-2002冠军之路》和《问答也疯狂.2002冠军之路》这两部以世界杯为题材的益智游戏，希望通过寓教于乐的形式提高国脚们以及职业球员的综合素质，丰富他们的业余文化生活。

另据报道，娱动工场现正筹办《大家来找X-2002冠军之路》大赛，凡拥有"火眼金睛"的玩家都可以报名，优胜者将赢得丰厚奖品，而参与者也将得到纪念品。此外，参赛者还将有幸与娱动工场的游戏专家交流有关游戏开发的议题，才智出众者将被娱动工场礼聘为游戏策划师。

恒星互动启动"超级越野赛"

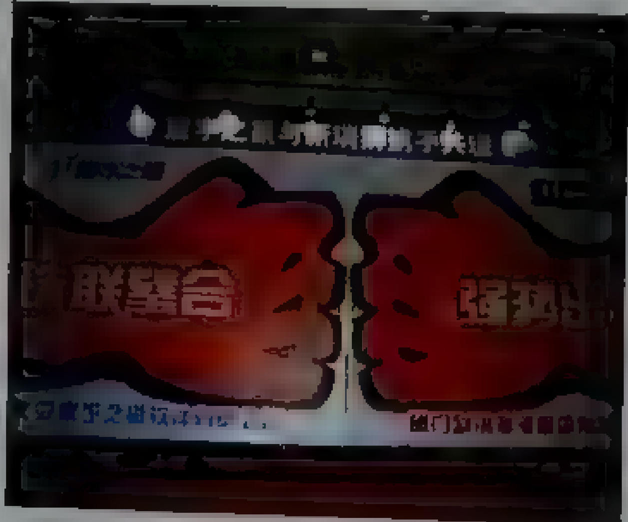
日前，由北京恒星互动数码科技发展代理推出的《抢滩登陆3.0》、《欧洲战机豪华版》等游戏在玩家中引起了反响强烈，恒星互动表示"我们将再次与RAGE公司联手合作，推出赛车游戏《超级越野赛》，预计在近期全面上市。"

据悉，《超级越野赛》由《欧洲战机》原班人马创作，在欧美及港台地区上市后一直风靡火爆、热销不衰。在力求完美的高标准开发制作要求下，游戏对保证流畅的游戏速度、提高游戏的可玩性及吸引力、增加玩家的互动性等方面都做了精心开发，以超现实的车辆造型设计和更真实、更互动、更完善的理念，让玩家置身于无可比拟的真实驾驶感觉之中体验赛车战场的惊险与刺激。

寰宇之星联手厦门新瑞狮

6月25日下午，北京寰宇之星软件有限公司与厦门新瑞狮多媒体有限公司在北京新世纪饭店举行了联合新闻发布会，正式宣布了双方战略合作的重要事宜。与此同时，寰宇之星软件有限公司宣布"八级风暴"之第二级——《圣魔争霸》——不日也将"登陆"。

《圣魔争霸》是新瑞狮开发的一套开放式结构的动作角色扮演游戏。以此次合作为契机，寰宇之星还将在国内代理新瑞狮多媒体的一系列游戏产品，包括新瑞狮的最新作品《卧虎藏龙之青冥剑》、《西藏镇魔曲》等等。同时，寰宇之星也将成为新瑞狮在国内地区惟一的代理合作伙伴，这也是寰宇之星自成立以来取得的第六条产品线。



2002WCG战鼓敲响

2002WCG世界电子竞技大赛现已在世界各国拉开战幕，来自45个国家、由数十万参赛选手中脱颖而出的选手将于2002年10月29日至11月3日在韩国汉城进行为期6天的世界总决赛。

由中国文化部艺术服务中心、中视科艺投资发展有限公司联合主办，北京天地大方广告公司承办的2002WCG世界电子竞技大赛中国区北方赛区的比赛也已于日前拉开了序幕。据悉，此次大赛将覆盖中国北方11个赛区，包括北京、大连、青岛、天津、河北地区、山西地区、山东地区、黑龙江地区、吉林地区、辽宁地区内蒙古地区。根据各地参赛队伍的报名情况，将分别在8月中旬举行淘汰制比赛，选拔当地优胜者，参加9月2~3日在北京举行的北方赛区总决赛。

目前，2002WCG世界电子竞技大赛中国北方赛区组委会已经开始接受报名，有关赛事详情，请登陆www.wcgcn.com。

"德军"战火再次燃起

据悉，由微星主办，天人互动协办的阿修罗杯《重返德军总部》国内首次大型网络比赛已于6月24日正式拉开帷幕。此次比赛吸引了包括=DOC.W=、[+]（红十字）、SY、JD等国内知名的RTCW战队参战。比赛完全按照刚刚完成的世界杯模式安排，所有32支战队被分为8个小组进行着对厮杀。在已完成的小组赛中，各个战队都表现出了极高的战术素养。比赛中也不断有黑马涌现，WOTOO、MOP等战队带给国内RTCW老牌战队的冲击，让我们看到了RTCW的希望。

决赛于7月21日结束，最终获胜者赢得了微星科技提供的价值3000元的最高端Ti4600显卡。

另据报道，由天人互动摄制的"重返德军总部"系列"游戏电影"之《死亡任务》于7月20日下午2点在电脑爱好者城（北京展览馆）正式推出。天人互动此次塑造的是一场艰苦的偷袭战，每名盟军士兵都身怀绝技，他们将深入德国腹地，完成一项代号为"死亡任务"的艰巨任务！



游戏橘子开始"混乱冒险"

日前，台湾著名游戏厂商游戏橘子数位科技股份有限公司（Gamania Digital Entertainment Sino Holding Co., Ltd.）在北京举行了一场别开声面的媒体见面会，正式宣布进军大陆。

北京游戏橘子数位科技有限公司将凭借它在其他地区经营互动娱乐的丰富经验和雄厚实力，通过专业的国际化团队和网络技术，并在结合本地实际情况的基础上最大限度地为用户挖掘互动游戏的乐趣，为大陆地区用户提供完善的、国际化标准的互动娱乐服务。

游戏橘子进军大陆的第一个产品将是以未来世界为背景的科幻网络游戏《混乱冒险》，它将带给玩家矛盾、惊奇的网络游戏新体验。北京游戏橘子深信，通过他们热忱、完善的运营和服务，将把国际化的运营标准和最优秀的服务体系带给大陆地区的所有用户，从而最终成为大陆地区最佳的线上互动娱乐公司。

天人互动"魔剑"即将出鞘

据悉，天人互动将于近期开始进行大型网络游戏《魔剑》（Shadowbane）中文版的内部测试，目前已经开通了官方网站（http://www.shadowbane.com.cn）接受玩家申请。内部测试将会限定参与人数，主要针对游戏的稳定性、服务器的性能等方面进行测试，因此天人互动希望能够在初期接受一部分硬件配置稳定、拥有类似网络游戏经验并对欧美文化有兴趣的玩家参与此次测试。不过，未能得到内部测试账号的玩家也不必沮丧，天人互动会逐渐扩大内部测试的名额。如果你有兴趣，可以到天人互动专题论坛（http://www.biggamer.com/mforum/forumdisplay.asp?plateID=000000400021）畅所欲言。



数字生活

[编者按] *游戏产业的巨大发展潜力目前已为全球各界人士广泛认同和关注，不仅有更多有识之士投资游戏产业，游戏本身也在向其他产业渗透，而不再拘泥于传统的、纯粹的游戏平台（如街机、家用游戏主机、个人电脑等等，我们姑且也把电脑算在这一类里吧，因为电脑游戏产业目前已经十分发达，对某些人来说，电脑就是一台大游戏机！）。最明显的就是时下新兴的电子设备，如PDA、手机等，无不与游戏挂上了钩，可以说，离开了游戏，它们的魅力就会大大折扣。特别的是，由于用户群已经十分庞大，目前很多厂商都极为看好手机游戏市场的发展。想知道怎么玩手机游戏吗，下面就给大家介绍一下这方面的情况。*

手机欢乐行

现在的手机除了打电话之外，用途可真是越来越多了，发短信，上网，当备忘录。当然再有一个就是玩家很喜欢的游戏了！在手机几乎成为每个人必备用品的今天，人们所重视的不仅仅是用它来通话这么简单了，功能的多少也直接影响了人们的取舍。而不少青年人还对手机的另一项功能比较在意，那就是游戏。虽然手机屏幕较小，玩起游戏来不太过瘾，但正是由于手机体积小，可以随身携带，所以它比玩一般的电脑游戏和电视游戏都方便得多。因此手机游戏很受大家的喜爱，而手机游戏的种类也越来越多了。

看来手机游戏的发展可真是越来越快了。手机游戏从Nokia的贪食蛇、记忆力游戏、小菲的搬运工到三星手机的娱乐场、捉鸡仔等等，真是五花八门啊！要想掌握某一个品牌的手机游戏是一件很简单的事，但如果你想自由掌握所有的手机游戏就会有一定的难度了。

不过，有些网站就为那些钟情于手机游戏的玩家们想到了这点，在网上，不仅能让大家尽情尽兴的体验手机，还可以让手机玩家从玩手机产品到了解手机的设计、生产等整个流程，而且那些志同道合的手机玩家们还可以进行一些比赛。

现在手机的款式越来越多了，每个人都想让自己的手机变的与众不同，或是给它做个彩壳，或是给它帖张彩纸等等，但是你有没有想过给自己的手机装上个和别人不一样的手机游戏呢？

其实下载一个手机游戏很简单，因为很多网站都会提供这种服务。而且，游戏的种类也相当多，出乎你的想象。比如宠物游戏"国王企鹅"，可以预测吉凶的占卜游戏"塔罗牌"，角色扮演游戏"倩女幽魂"，大家都很喜欢的"大富翁"等等。

那么，让我们先来下载一个"大富翁"吧！首先进入写短信状态，然后输入"DFNK"加上自己的名字，如果不是Nokia手机，则输入DFNA加名字发送。发送号码为9500，北京以外用户的发送号码为09500。发送完后，马上就会有信息显示你已来到"大富翁"游戏社区了，接下来就可以按照提示信息开始玩游戏了，是不是很简单呢？如果你还想下载别的游戏，只要把游戏名称开头的两个字母加上NK就行了。

如果你觉得一个人玩游戏比较单调，还可以用手机和远方的朋友进行联网游戏，你只要下载一个手机上的网络游戏就可以用手机玩在线游戏了，试一试自己的水平究竟如何吧。

的确，在无线通讯飞速发展的今天，不少手机厂商都看到了移动娱乐的商机，他们已经把手机游戏从当初只有简单图形的游戏发展成现在多种多样的、复杂有趣的游戏，而更有不少用户已把手机里的游戏功能是否能满足自己需要作为了购买手机的选择条件之一。正像人们说的那样，现在已不是用手机而是玩手机了，随着手机功能的不断增多，相信以后我们的手机将不再单调！

[编者按] *在数码娱乐领域，除游戏机、CD机、MP3、MD等电子设备外，近年来发展最为迅猛的就要数数码相机了，由于它使用方便、快捷，不仅广泛应用于家庭、新闻媒体等各个领域，更造就了一批狂热的玩家。一个"新"的行业也由此诞生，那就是——数码冲印。虽然大部数码照片并不会被转印到传统载体（相纸）上，但这个行业的发展潜力仍然很大，下面就让我们看一看这方面的发展情况吧。*

再看数码冲印店

提起数码冲印店大家肯定陌生，现在的数码冲印店真是越开越多了，这在很大程度上方便了百姓进行数码照片的打印。

随着技术日趋成熟、销售渠道日益完善，数码相机正逐渐成为百姓的新宠，然而数码照片的冲印却使很多人头疼。据一份关于数码相机"消费者意见调查"的结果显示，在"消费者对数码相机最不满意之处"的排行榜中，"冲印数码照片非常困难"排在第二位，仅次于"把照片从数码相机转移到计算机的过程太复杂"这一条。而现在新兴的数码冲印店虽然有助于解决这一问题，但真正了解它的人并不多。

消费者关心的无非是冲印的价格、方便程度和服务质量。具体怎么样，是不是值得拿去试试呢？首先是价格。很多消费者都认为数码照片冲印一定很贵，不是普通人承受得起的。实际上不是的，以在柯达数码冲印店冲一张6寸的数码照片为例，现在的价格仅为2元左右，这虽然比普通照片稍贵，但基本上是在可以承受的范围之内。

价格因素是我们在日常生活中必须考虑的，但我们发现价格并不是数码冲印店能否被百姓普遍接受的关键问题，那么还有什么原因影响了消费者的选择呢？大多数朋友认为数码冲印不方便，要冲印这样的照片必须到专门的店里，路途遥远，一来一回要花费不少的时间。

的确，数码冲印店由于投入较大，因此不可能短期内在市场上遍地开花，这些因素造成了数码照片冲印的不便。但现在已经有公司发挥网络优势，利用网络店接收数码相片，再与中心冲印店相连，店员则利用终端设备将这些电子照片将通过"宽带网"传输到数码影像店加工制作，36小时内再将这些被冲好的照片送回收件点。这样等于您在家门口的小店里就能享受到和在专业店里相同的服务，真正作到足不出户冲印照片。

最后来看看数码冲印店的服务。有朋友说，要是光冲印照片，我为什么非要去店里呢？买一部高质量的打印机不是在家里就能进行打印了吗，不就更方便了吗？其实如果您去专业的店面，就不仅仅是能够冲印照片了，还能选择其他的服务。简单的说，数码冲印店还为消费者提供了多元化的数码服务，比如数码照片打印、合成电脑照输出、照片修复、合成、改善背光反差、调节清晰度、消除红眼和面部瑕疵、随意剪裁、加添怀旧效果等等，消费者还可以把照片永久储存在光盘或磁盘上，甚至能制作贺卡、T恤衫等等。怎么样？听了我们的介绍有没有一点点心动？如果您有数码照片的话，不妨试试看。

国内上市星运表



绝对专业奖

- 名称 托尼·霍克极限滑板Ⅲ
- 出品 天人互动
- 类型 SP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/7
- 价格 ¥49



绝对休闲奖

- 名称 盟军行动 抢滩前线
- 出品 新天地
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/7
- 价格 ¥48



精装上阵奖

- 名称 双星物语[豪华版]
- 出品 新天地
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/7/15
- 价格 ¥148



内涵丰富奖

- 名称 第七夜－无限轮回的终结
- 出品 新天地
- 类型 AD
- 语种 中文
- 容量 [illegible]
- 发售 2002/7
- 价格 ¥69

天人互动

Tel 010-84975388转 167、168、169　E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
佐罗	Cryo	AD	中文	1	2002/6	49
命运战士Ⅱ双重螺旋	Activision	FPS	中文	2	2002/6	49
丁丁历险记	Infogrames	AD	中文	1	2002/6	49
反恐特警	Infogrames	FPS	中文	1	2002/7	49
上古卷轴Ⅲ晨风	Bethesda Softworks	RP	中文	2	2002/7	49
无冬之夜[城主执政金属包]	Infogrames	RP	英文	3	2002/7	99
托尼·霍克极限滑板Ⅲ	Activision	SP	中文	1	2002/7	49
奇迹时代Ⅱ巫师王座	Triumph studios	SL	中文	1	2002/8	49
闪点行动－抵抗力量	Infogrames	FPS	中英	2	2002/8	49
商场大亨	Take 2	ST	中文	1	2002/8	49
齐达内足球	Cryo	SP	英文	1	2002 第三季度	49
秘密潜入Ⅱ秘密打击	Codemaster	FPS	中文	1	2002 第三季度	49
战俘	Infogrames	AD	中文	1	2002 第三季度	49
赏金奇兵－资料篇	Infogrames	RTS	中文	1	2002 第三季度	49

育碧软件

Tel.021-58788969-241　E-Mail.help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
特工狂花	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/7	49
创世纪战Ⅲ	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/7	69
我为歌狂 夏日彩虹	Ubi Soft	AD	中文	4	2002/7	69
生化危机外传之枪下游魂	Capcom	ACT	中文	1	2002/7	48
光芒之池Ⅱ之剑与魔法的传说	Ubi Soft	RP	中文	2	2002/7	49
决战世界足球2002	Ubi Soft	SP	英文	1	2002/7	49
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/7	49
过山车大亨之极限翻转	Infograme	SI	中文	2	2002/7	49
猎杀潜航Ⅱ	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/7	49
猫和老鼠	Ubi Soft	ACT	英文	1	2002/7	49
彩虹六号全集	Ubi Soft	FPS	中文	5	2002/8	69
洛克人典藏六合一	Capcom	ACT	英文	2	2002/8	49
呼啸战神Ⅱ	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/8	49
[illegible]	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/8	49
古龙群侠传 Online	Gameone	OG	中文	1	2002/8	待定
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/8	49
恐惧杀机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/8	49
星际原动力	Strategy First	RTS	中文	1	2002/8	49
创世纪战Ⅲ第二部[暂]	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/8	69
埃里克森世界足球经理	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/8	49
圣战群英传Ⅱ	Strategy First	ST	中文	1	2002/8	49
皇牌空战	Ubi Soft	SI	英文	1	2002/9	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/9	49
洛克人危机Ⅱ	Capcom	ACT/AD	中文	1	2002/9	49
龙战士Ⅳ	Capcom	RP	中文	1	2002/9	49

美国艺电

Tel 010-64100888　E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
全球行动	Barking Dog	FPS	英文	1	2002/7/18	[illegible]
战地1942	DICE	FPS	待定	2	2002/9/28	待定
模拟人生·人生无限	Maxis	ST	中文	1	2002/10/15	待定
极品飞车 闪电追踪Ⅱ	EA	RAC	英文	1	2002/10/30	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/11/10	待定
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/11/15	待定
模拟城市Ⅳ	Maxis	ST	中文	待定	2002/11	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	1	待定	待定
模拟高尔夫	Maxis	ST	待定	1	待定	待定

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail.support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
双星物语[标准版]	Falcom	RP	中文	4	2002/7/8	69
双星物语[豪华版]	Falcom	RP	中文	4	2002/7/15	148
七星魔法使	Falcom	RP	中文	1	2002/7	35
第七夜～无限轮回的终结	KID	AD	中文	4	2002/7	69
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2002/7	48
英雄传说Ⅳ朱红的泪	Falcom	RP	中文	3	2002/8	69
梦之翼	KID	AD	中文	3	2002/8	69
天使小夜曲	工画堂	ST	中文	待定	2002/8	待定
盟军行动 抢滩前线	Infogrames	ACT	英文	1	2002/8	48
夏色恋物语	游戏橘子	ST	中文	1	2002	48
盟军敢死队Ⅱ豪华版	Eidos	RTS	中文	待定	2002	待定
圣书新典	Stack	AD	中文	待定	2002	待定
罗刹	工画堂	RTS	中文	待定	2002	待定
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	待定	2002	待定

娱动工场

Tel:010-88111688　E-Mail:support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
问答也疯狂Ⅱ冠军之路	娱动工场	PUZ	中文	1	2002/7	19
大家来找X·冠军之路	娱动工场	PUZ	中文	1	2002/7	19
[illegible]	娱动工场	ST	中文	1	2002/8	39
盟军特种兵	Monolith	RP	中文	1	2002/8	48
迷宫破坏神	Monolith	OG	英文	1	2002/8	48
玩具车总动员	Dinamic	RAC	英文	1	2002/8	19
鬼神之门Ⅱ	娱动工场	RP	中文	1	2002/8	39
三国大决战	娱动工场	ACT	中文	1	2002/9	29
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/10	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/10	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002年底	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105　E-Mail huanyu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣魔争霸	厦门新瑞狮	AC/RP	中文	2	2002/6/30	49
卧虎藏龙之青冥剑	厦门新瑞狮	RP	中文	4	2002/7/9	69
霹雳啪啦碰碰车	厦门新瑞狮	RAC	中文	1	2002/7/9	19
网络三国牌	大宇软星	PUZ	中文	1	2002/7/10	49
汉朝与罗马 王者的雄心	大宇软星	RTS	中文	2	2002/7/20	49
新绝代双骄Ⅱ	宇峻科技	RP	中文	4	2002/7/28	69
轩辕剑Ⅳ	大宇资讯	RP	中文	4	2002/8/1	69
风色幻想Ⅱ	弘煜科技	RP	中文	4	2002/8/12	69
[illegible]	厦门新瑞狮	RP	中文	3	2002/8/12	59
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/8/30	49
幻想三国	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/9	待定

第三波

Tel 010-88018833　E-Mail acertwp@public.east.cn.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
奏殇	目标软件	RP	中文	2	2002/7	68
英雄无敌Ⅳ[天使版]	3DO	ST	中文	2	2002/7	168
英雄无敌Ⅳ[中文版]	3DO	ST	中文	2	2002/7	48
三国赵云传之纵横天下	第三波	AC/RP	中文	3	2002/8	48
三国孔明传	第三波	待定	中文	待定	2002/9	待定
神机世界Ⅱ	SEGA	RP	中文	3	2002/9	58
樱花大战Ⅲ	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	68
樱花大战Ⅲ[珍藏版]	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	168
永恒的阿卡迪亚	SEGA	RP	中文	待定	2002/11	68
侠客游第三之书	Artdink	RP	中文	2	2002/12	待定
捉鬼大富翁	昱泉	PUZ	中文	1	2002/12	38

光谱资讯

Tel 62969069/70/71/72　E-mail.gpbs@public.bta.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
上海飞龙	玩酷科技	RP	中文	2	2002/6	48
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2002/7	待定
将族Ⅱ	光谱博硕	PUZ	中文	待定	2002/7	待定
掌门人	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/8	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/9	待定
中国贰	贰码科技	ST	中文	2	2002/8	待定
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/9	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/9	待定

世纪雷神

Tel 010-62142685　E-Mail.quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
超级泡泡龙	Cyberfront	PUZ	英文	1	2002/7	25
文明帝国Ⅱ	Jowood	RP	中文	待定	2002/7	待定
遥远的西部	Jowood	ST	中文	待定	2002/7	待定
新方世玉	万智源	RP	中文	待定	2002/8	待定
实况足球经理	Jowood	SP	中文	待定	2002/9	待定

怡采科技

Tel 010-82650010　E-Mail caile@echo.cetech.com

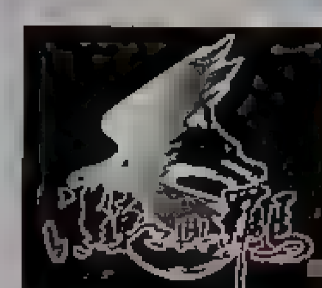
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战争指挥官	CDV	RTS	中文	1	2002/8	47
神界	CDV	RP	中英	4	2002/9	待定

连邦软件

Tel 010-64421199-8260　E-Mail.help@federal.com.cn

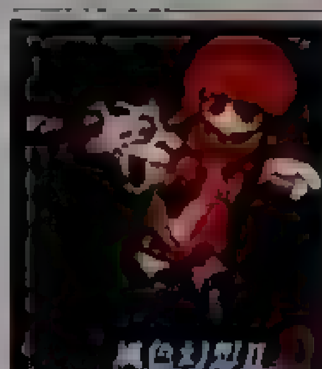
游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
星河舰队	Inforgrames	RTS	英文	3	2002/5	50
战地猪影	Inforgrames	SL	英文	1	2002/6	39
哥特王朝中文版	Xicat Interactive	ACT/AD	中文	1	2002/6	48
机甲斗神传·钢铁华尔兹	游戏橘子	ACT	英文	1	2002/6	48
圣者无敌·决战人间	Wizgate	MMORP	中文	1	2002/7	35

注.《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。



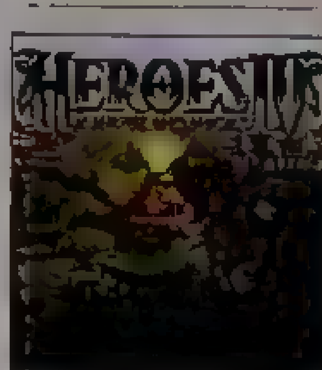
绝对原创奖

- 名称 汉朝与罗马 王者的雄心
- 出品 寰宇之星
- 类型 RTS
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/7/20
- 价格 ¥49



大作风范奖

- 名称 风色幻想Ⅱ
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/8/12
- 价格 ¥69



精装上阵奖

- 名称 英雄无敌Ⅳ[天使版]
- 出品 第三波
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/7
- 价格 ¥168



再续经典奖

- 名称 新绝代双骄Ⅱ
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/7/28
- 价格 ¥69

极度惊恐
(The Thing)



魂飞魄散指数：★★★★

游戏类型 动作
类似游戏 《星河战队》
(Starship Troopers)
制作公司 Computer Artworks
发行公司 Konami
上市日期 8月6日

改编自John Carpenter的著名影片，不同寻常的游戏内涵和设计思路会给玩家带来一个前所未有的恐怖游戏，到时候受到各国分级制度的制约也是可想而知的。

月球基地指挥官
(MoonBase Commander)



移花接木指数：★★★

游戏类型 即时策略
类似游戏 《欧罗巴传奇Ⅱ》
(Europa Universalis 2)
制作公司 Humongous Entertainment
发行公司 Infogrames
上市日期 8月13日

和同类游戏没什么本质差别，只是把环境从地球转移到了月球上，如果只是哗众取宠就注定不会成功。

秦殇
(Prince of Qin)



中国制造指数：★★★★☆

游戏类型 动作角色扮演
类似游戏 《暗黑破坏神Ⅱ》
(Diablo 2)
制作公司 目标软件
发行公司 Strategy First
上市日期 8月14日

国产游戏领头羊目标软件继《傲世三国》之后又一个打入国际市场的游戏产品。游戏采用ARPG类型，取材于战乱纷呈的秦末乱世，处处体现了中华民族文化特色。尽管带着明显的模仿痕迹，但不可否认，这个游戏已经代表了国产游戏的最高技术水平，包括联机对战功能的实现，足以挑战国外的游戏大作。英文版定价39.99美金，也足以证明目标在国际市场上的实力和地位。

超级过山车
(Hyper Rails)



小题大做指数：★★★

游戏类型 模拟经营
类似游戏 《模拟过山车》
(SimCoaster)
制作公司 Pantera Entertainment
发行公司 Pantera Entertainment
上市日期 8月15日

这个过山车游戏可不同寻常，大概觉得普通的3D模型已经不再具有竞争能力了，居然动用了专业CAD设计软件，仿佛想把玩家都培养成建筑专家。

银河系演义
(Earth & Beyond)



四不像指数：★★★★

游戏类型 在线动作
类似游戏 《无尽的使命》
(EverQuest)
制作公司 Westwood Studios
发行公司 Electronic Arts
上市日期 8月19日

这是一个很难定位的在线游戏，不属于现有的任何游戏类型。虽然以银河系为背景，但玩家看不到体型巨大的太空怪兽。西木头的网络游戏也掩饰不住C&C的影响。

中世纪：全面战争
(Medieval. Total War)



波澜壮阔指数：★★★★

游戏类型 即时策略
类似游戏 《幕府将军：全面战争》
(Shogun. Total War)
制作公司 Creative Assembly
发行公司 Activision
上市日期 8月20日

庞大的场景，壮观的战役，在新作中变本加厉，给予玩家一种真正的战争与小战斗场面。

春季海滩俱乐部
(Virtual Resort. Spring Break)



无限遐想指数：★★★☆

游戏类型 模拟经营
类似游戏 《海岛大亨》
(Tropico)
制作公司 Eidos
发行公司 Eidos
上市日期 8月20日

玩家要经营一个海滩，建立俱乐部，举办派对，照顾好许多大学生的情绪，风光旖旎的热带风情是一大卖点。

M4战车：猎虎行动
(M4:Operation Tiger Hunt)



过把瘾指数：★★★☆

游戏类型 模拟
类似游戏 《装甲铁拳》
(Armored Fist)
制作公司 Digital Fusion
发行公司 Infogrames
上市日期 8月21日

M-4谢尔曼坦克对军事迷来说是如雷贯耳的，这类坦克战斗游戏没有很多的模拟成分，纯粹是过把瘾。如果没有游戏，有几个人能真正接触到坦克呢？

坎贝拉猎鹿人Ⅵ
(Cabela's Big Game Hunter 6)



百步穿杨指数：★★★

游戏类型 休闲
类似游戏 《猎鹿人Ⅴ跟踪追击》
(Deer Hunter 5. Tracking Trophies)
制作公司 Activision Value
发行公司 Activision Value
上市日期 8月22日

坎贝拉的这个系列算是后起之秀了，可是前进速度却青出于蓝，《猎鹿人》再不抓紧就要被后辈甩开了。

凯尔特王之狂战
(Celtic Kings. Rage of War)



异曲同工指数：★★★★

游戏类型 即时策略
类似游戏 《魔兽争霸Ⅲ》
(Warcraft 3)
制作公司 Haemimont Multimedia
发行公司 Strategy First
上市日期 8月22日

混合了即时策略和角色扮演的元素，非常巧合，和《魔兽争霸III》同样采用了英雄的设计，似乎预示了这种新形态游戏类型的发展趋势。

狙击手
(Sniper)



致命一击指数：★★★☆

游戏类型 第一人称射击
类似游戏 《职业杀手：代号47》
(Hitman Codename 47)
制作公司 Xicat Interactive
发行公司 Xicat Interactive
上市日期 8月27日

一个"狙击手"的模拟游戏，而且是大多数射击游戏中最受欢迎的角色。看过影片《兵临城下》，就知道什么是真正的狙击手了。

黑手党：失乐园
(Mafia: The City Of Lost Heaven)



暴力至上指数：★★★★

游戏类型 动作
类似游戏 《英雄本色》
(Max Payne)
制作公司 Illusion Softworks
发行公司 GodGames
上市日期 8月27日

年底前最值得期待的一个射击游戏，背景选择的是美国历史上最黑暗、犯罪率最高的20世纪30年代，正好给肆意杀戮提供了绝佳的舞台。

[illegible]
(O.R.B.)

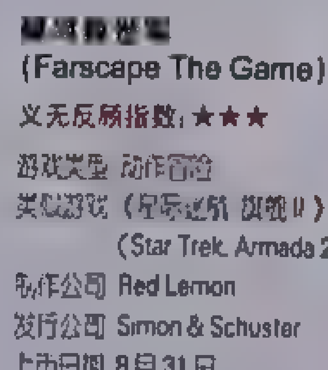


瞬息万变指数：★★★☆

游戏类型 即时策略
类似游戏 [illegible]
(Homeworld)
制作公司 Strategy First
发行公司 Strategy First
上市日期 8月29日

不仅将场景搬到了外太空，而且还增加了星体自转、公转的设计，使得战斗环境瞬息万变。

[illegible]
(Farscape The Game)



义无反顾指数：★★★

游戏类型 动作冒险
类似游戏 《星际迷航：舰队Ⅱ》
(Star Trek. Armada 2)
制作公司 Red Lemon
发行公司 Simon & Schuster
上市日期 8月31日

题材毫无新意，第三人称的视角总是不如第一人称的舒服，而且太空环境下也会有诸多不便。

蚂蚁飞车
(Antz Extreme Racing)



蚂蚁蚂蚁指数：★★★☆

游戏类型 赛车
类似游戏 《卡通车大比拼》
(Toon Car)
制作公司 Empire Interactive
发行公司 Empire Interactive
上市日期 8月31日

Empire似乎对蚂蚁情有独钟，产品总是离不开蚂蚁，不知道和百威啤酒是不是也有些渊源？

【以上资料由hapili提供】

中国游戏风云榜

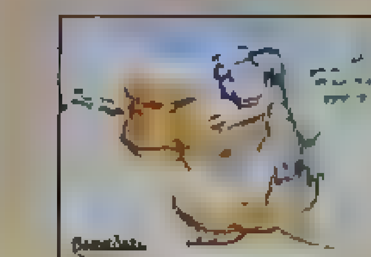
名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life: Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	→	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/奥美电子
3	→	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/第三波
4	↑	FIFA足球2002[FIFA 2002]	EA Sports/电子艺界
5	↑	三国赵云传	珠海第三波/第三波
6	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
7	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
8	↑	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
9	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/网星艾尼克斯
10	↑	轩辕剑Ⅲ外传·天之痕	大宇/育碧软件
11	↓	樱花大战Ⅱ	日本世嘉/天人互动
12	↑	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/新天地
13	↓	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/育碧软件
14	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/盛大网络
15	↑	新仙剑奇侠传	大宇/中青旅创先
16	↓	仙剑奇侠传	大宇/双语
17	↑	大富翁Ⅵ[Rich Man 6]	软星科技/寰宇之星
18	↓	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/天人互动
19	→	荣誉勋章：联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/电子艺界
20	↑	三国群英传Ⅲ	奥汀科技/寰宇之星
21	↑	帝国时代Ⅱ[Age Of Empires 2]	微软/暂无
22	↑	大航海时代Ⅳ	光荣/第三波
23	↑	[illegible]	天晴数码
24	↑	命运战士Ⅱ.双重螺旋[Soldier of Fortune 2.Double Helix]	Raven/天人互动
25	↑	武林群侠传	河洛工作室/智冠
26	↓	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/天人互动
27	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/新天地
28	↓	龙族[Dragon Raja]	Esofnet/第三波戏谷
29	↓	格兰蒂亚Ⅱ[Grandia 2]	SEGA/上海依星
30	↓	地牢围攻[Dungeon Siege]	微软/暂无

本期前三名未有变化，尤其是前两名，稳如泰山已有数月之久。不过，这种状况有可能很快就会改变，因为超级"魔兽"已经正式诞生了。《魔兽争霸III》在国外首发的火暴程度超乎空前，如果不出意外的话，奥美也会"同步"于7月在国内推出这款大作，未来榜首的位置看来非它莫属！

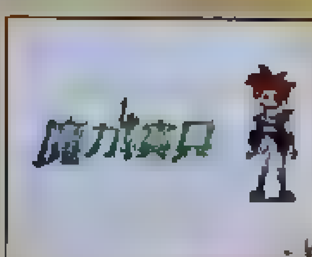
上期狂跌的《重返德军总部》和《格兰蒂亚Ⅱ》不但未能咸鱼翻生，而且仍在大幅下跌，险一险就落到了榜外。唉，看来这年头英雄实在是气短啊！上期的垫底的《大富翁Ⅵ》倒是表现不错，毕竟大宇的这块金字招牌是货真价实的。只是它搪迟迟不肯推出"仙剑Ⅱ"，不免让大伙儿恨得咬牙切齿。对了，这期"新仙剑"竟然一下了跃升至第15名，而且超过了"老仙剑"。虽然有点意外，但这毕竟是好事，就让我们多给大宇一些肯定吧，也好早日玩到"仙剑Ⅱ"，大伙儿是不是都是这么想的呢？

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件(明信片)、读者问卷调查和本刊电子信箱reader@fcgm.com.cn投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

终身成就奖



石器时代

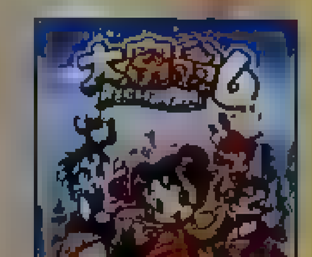


魔力宝贝

青云直上奖

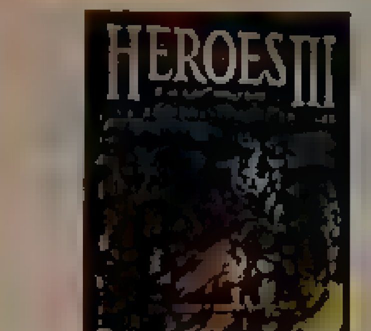


新仙剑奇侠传



大富翁Ⅵ

飞流直下奖



英雄无敌Ⅲ

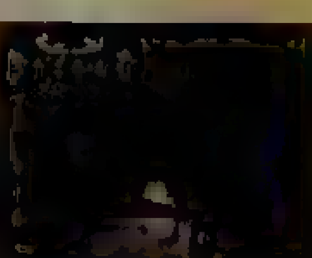


地球时代

稳如泰山奖



半条命.反恐精英



暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王

中国游戏风云榜选票

您最喜爱的四款游戏
1.________
2.________
3.________
4.________
投票地址 100037 北京813信箱

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件(明信片)、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

重庆	王明明	河南	杨 瑾
辽宁	张 睿	辽宁	李 锋
天津	郭大鹏		



转眼到了7月，连续半个多月的阴雨之后，太阳又爬了出来，而且更加肆无忌惮地放射着热浪。坐出租车到公司的路上，享受着空调却也险些中暑。要是问我这些天有什么想说的，那只有一个字——热！同样，如果问我最近想对网游发表什么意见，那么还是同样一个字——热！

自从上回写完月记以后，工作突然变得繁重起来，本想暂时放一放网游，可是不断传来的新消息却让我依旧要全心关注。因为仅仅是即将上市的新网游，就已经让我欲罢不能。让我们一起看看7、8月都会有什么新网游浮出水面吧。

在7月我们刚好看到了7款网游，智冠的《三国演义 OnLine》、中公网的《武魂》、高嘉科技的《天使》、捷三峰的《圣者无敌》、华义的《石器时代4.0》以及雷爵资讯的《创世麒麟》和《万王之王之万王争霸战》。而8月还有更多的网游即将出现在玩家的视线中，雷爵资讯的《万王之王之火神试炼》、游戏橘子的《混乱冒险》、新瑞狮的《海之乐章》、蜗牛科技的《航海世纪》，还有雷爵预定在8月发布的《童话王国》以及网星即将推出测试的《深邃幻想》。光是看着这些新作的发布消息，相信很多网游狂人就已经开始蠢蠢欲动了。



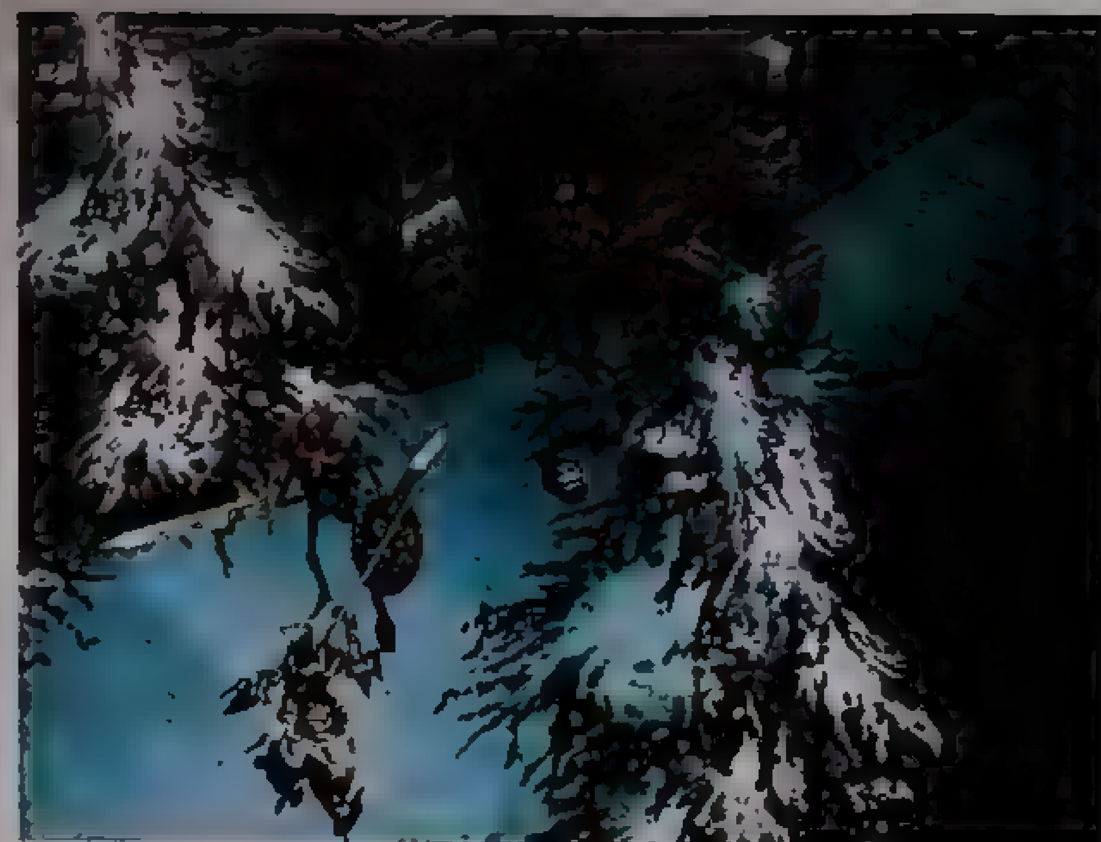
《天使》这款网游与一般晦暗的网络角色扮演游戏不同，它的游戏世界明亮光鲜、五彩缤纷，令玩家眼前一亮。游戏的内容其实与其他网游大同小异，玩家可以参与紧张激烈的战斗、接受各式各样的任务，还可以品味一下妙趣横生的迷你游戏。不过在《天使》中最有意思的是，玩家可以自己设计时尚装束，打造铠甲，以及装扮自己独具特色的房子来充分展示自己的个性。其实制作组创作《天使》这部网游的本意，就是想为玩家提供一个享受生活乐趣的虚拟世界。目前，《天使》的公开测试将持续到7月24日，而且最令玩家欢欣鼓舞的是，这次测试不但会保留所有数据，而且在测试结束后所有30级的玩家，都可以在游戏正式运行后获得一个月的免费游戏时间，等级达到50级的玩家将得到长达3个月的免费游戏期，其他的奖品还包括移动存储器甚至手机……如此的诱惑，相信没有人可以对这款游戏说"不"了。而就在截稿时，笔者又获得了最新消息，《天使》在开始注册当天的半小时之内，就已达到两万人的记录，可见人气之旺盛。不过，笔者在尝试之下，还有些小小的遗憾，那就是游戏的汉化并不理想，部分文字无法识别还是小事，最不能忍受的是私聊功能也因为乱码而无法使用，厨师的晋升任务文字全都无法理解……这些问题，希望在正式版的时候都可以解决，否则，即使再好的游戏再诱人的奖品，也是无法完全留住玩家的心的。



网星艾尼克斯计划在8月推出的《深邃幻想》，是由ENIX公司精心制作的。看着同样是由ENIX制作的《魔力宝贝》，我们很容易就会想到《深邃幻想》也是一款没有"断头"、"尸爆"等血腥画面的网游。虽然《深邃幻想》依旧会展现给玩家一个轻松自在的游戏世界，但是它的世界观与《魔力宝贝》却完全不同，比如《深邃幻想》的职业体系是一个连贯性很强的系统。《深邃幻想》的游戏方式为任务导向型，当玩家揭开某些任务之后，便可以使用一些新的功能，在游戏进行中，玩家也可以顺便了解到游戏的各种功能。当然这样设计最重要的还是希望玩家在进行游戏时，可以随着任务的发展融入剧情之中。很快玩家们就可以见到《深邃幻想》的官方网站了，一定要经常留意网星艾尼克斯的主页（http://www.joypark.com.cn）呀。

说到新网游，还有两款值得玩家们关注，这就是《轩辕剑网络版》和MU。

《轩辕剑》系列单机版游戏，当年不知道迷倒了多少玩家，现在在网络中重现，相信会有不少玩家趋之若鹜，而其单机游戏的优良品质，也是这款网游的质量保证。《轩辕剑网络版》的游戏世界是游戏中的"壶中仙"所创造出来的理想世界，在这个世界中原本平衡和谐的环境却受到了威胁，于是"壶中仙"希望玩家协助这个世界恢复往日的和平。在游戏中将出现所有玩过《轩辕剑》的玩家所熟悉的物品、人物以及怪物，当然轩辕剑也不会在这个世界中消失。现在《轩辕剑网络版》已经在台湾测试多时了，虽然现在还没有关于其在大陆运行的消息，但是相信这一天不会很遥远。



MU是一款韩国网游，由韩国的Webzen公司投入巨资所制作的。这款网游在韩国仅仅用了6个月的时间就席卷整个韩国网游界，实力超强。现在国内的玩家也有机会玩到这款游戏了，而且还会是简体中文版本，因为第九城市用巨资引进了这款网游。曾经有一段时间，在游戏圈内盛传第九城市将要引进《世界末日》，不过最终证明不过是一个谣传，这回第九城市正式宣布引进MU，相信不会再有错了。不过现在国内的韩国网游太多，有些玩家都开始有了一种大同小异的感觉，不知道究竟MU和第九城市会展现怎样的实力，让我们拭目以待吧！

抛开新产品不谈，网游的世界在6、7月间发生了一件比较有意义的事情。

6月25日，《科洛斯》为了维护网络游戏世界平衡性，国研公司与旗下的GM全面签订了正式的法律协议。在每一个网络游戏中，游戏公司都有设有GM，根据游戏规模，多则上百人，少则几个人。其实GM也是玩家，但是他们在游戏中拥有比一般玩家更大的行动权力，比如可以直接传送到玩家身边，可以轻松杀死最厉害的怪物等等，更重要的是GM可以察看玩家资料、修改玩家记录，高级别的GM甚至可以删除玩家资料。GM是网络游戏公司直接面向玩家的最前端，在玩家中GM的知名度要远远高于游戏公司总经理，他们甚至已经成为了网络游戏的代名词。

国内目前大部分GM都是来自于玩家，基本上都没有经过系统的GM培训，所以在网游渐渐火热起来的时候，很多问题就开始暴露出来了。比如GM利用手中职权，修改用户数据或者为自己的朋友谋取利益，这些缺乏职业道德的行为令不少玩家感到伤心。为了杜绝这样的事情发生，维护网络世界的公平性，国研公司与所有《科洛斯》的GM签订了法律协议。协议详细列举了GM的权力以及义务，并且逐条规定了具体且严厉的处罚措施，甚至有某些内容还涉及到了司法诉讼，可见公司对规范GM管理的重视程度和严肃态度。



7月2日，国研公司邀请了游戏玩家、签约GM、媒体记者和法律顾问一起，召开了一个小型的座谈会。主要就国研公司此次的签约内容及玩家对GM管理规范化的看法，作了进一步的大讨论。很多玩家表示，GM签约对于保护玩家合法的游戏权益，确实起到了正面的作用，但是，公司的上层管理才是真正决定GM团队是否规范的主要因素。签约只是一个形式，如果上层管理者有心维护平衡有序的游戏世界，也并非是无法作到的。目前，很多网游所处的混乱局面，有很大的原因就是游戏运行方，未对此加以重视或是偏袒纵容GM肆意行使职权所造成的。GM权限过宽，或放松管理，都将导致GM违规行为的发生，同时也是导致目前游戏运行方与玩家形成对立的主因。而对于GM自身，大家表示一个真正称职的GM并不一定是对游戏100%了解的人，而是真正可以尽职尽责地为玩家服务的人，GM一词的含义应该是Game Ministrant才对！

经过这次签约，笔者似乎看到了一丝网游环境的曙光，真希望所有的网游都可以像《科洛斯》一样严格要求GM，因为我自己就曾在某些网游中遇到过不公正的待遇，当时一气之下就再也不玩那些游戏了。当然网游世界的公平性不是仅仅依靠规范GM就可以维持的，还需要我们每一个玩家从自身做起，严格遵守网游中的规则，最终受益的一定是我们这些玩家。同时，身为网络游戏的运行方，除了在GM的规范化管理上需要下功夫，游戏的服务也要做得够好才真正对得起玩家。相信国研公司的此种举措，不仅可以在网游界形成一中规范管理的风气，同时也可以使网络游戏的客服质量有一个飞跃！

最后我想说说题外话，关于不久前BioWare推出了一款"龙与地下城"规则的角色扮演游戏——《无冬之夜》。这款游戏不但有非常优秀的单人剧情模式，而且还有十分独特的网络游戏功能。在玩家进行游戏的时候，可以在任何剧情过渡的时候，从单机模式切换到多人模式，而且玩家还可以建设自己的地下城，并且架设服务器与其他玩家一起探险，这样一来就突破了目前网游中玩家不能自己建设的缺陷。正因为《无冬之夜》有如此强大、独特的网络游戏功能，真的很难界定它到底算不算是一款网络游戏，不过我却好像看到了未来网游发展的趋势……

现在已近黄昏，可是打开了写字楼的窗户依旧可以感到外面酷热难当。虽然不希望天气总是这样，但却希望网游世界的天气可以一直这样热腾腾的，而且越热我越会感到无比的快乐，你呢？■

官方主页

天使
http://www.shininglore.com.cn
[illegible]
http://swdol.joypark.com.tw
童话王国
http://fairyland.lager.com.tw/
MU
http://www.muonline.com/
圣者无敌
http://www.mythofsoma.com.cn/
无冬之夜
http://www.nwn.com.cn/

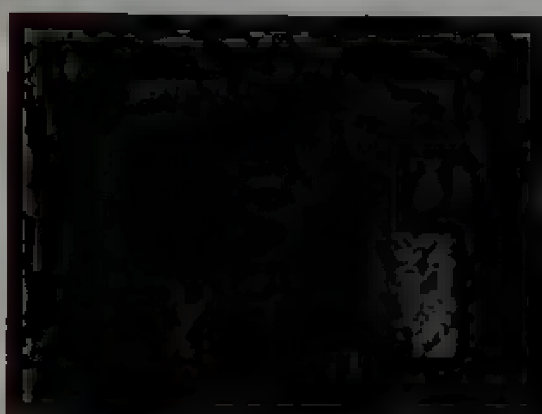
笑傲江湖网络版 3.0

这次《笑网 3.0》资料片，将制作目标放在了“强化玩家间的互动”与“增加游戏内容”上。首先是系统方面，将开放攻坛系统、帮会系统、笑网小帮手、强化聊天系统；任务方面，增加了许多新场景、新任务、新敌人和新道具。

庞大之任务
写实之场景
强悍之敌人

《笑网 3.0》增加了超多的场景与任务，对于喜爱探索、解超难任务、热中打怪寻宝的玩家来说，又将是一次挑战。

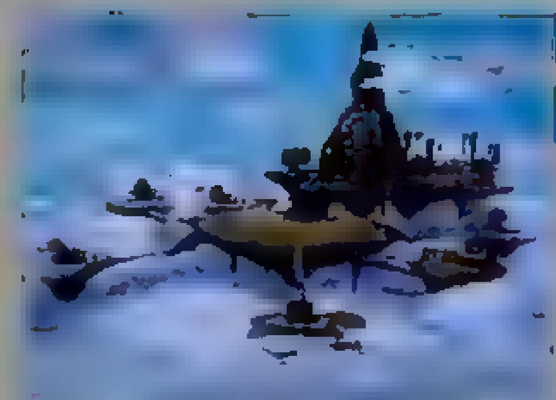
思过崖密洞



思过崖本身位于华山之玉女峰绝顶危崖之上，山洞深处那道深锁的密门里到底有什么呢？这个问题终于即将解开。当年被五月剑派高手困于思过崖山洞内的魔教四长老，以及刻于洞壁上的尽破五岳剑派剑法的绝招，终于得以重见天日。

此场景中，新增的重要 NPC 角色有：魔教长老魂魄，原为日月神教长老，中五岳剑派合谋之计，受困于华山思过崖，死后因长期极度怨恨而聚集于成魂魄体；日月剑灵，由于思过崖密洞长期受到魔教长老怨念所影响，配合天地灵气而凝聚合成之日月剑灵灵体；范松，原魔教长老之一，人称大力神魔，使用开山巨斧，天生狂力，与赵鹤尽破恒山剑法，赵鹤，原魔教长老之一，人称飞天神魔，使用雷震挡，轻功超群，与范松尽破恒山剑法；张乘风，原魔教长老之一，人称金猴神魔，擅长使用熟铜棍，与张乘云尽破恒山剑法；张乘云，原魔教长老之一，人称白猿神魔，擅长使用熟铜棍，与张乘风尽破恒山剑法；武林人士，前往思过崖一窥五岳剑派失传招式之武林人士。

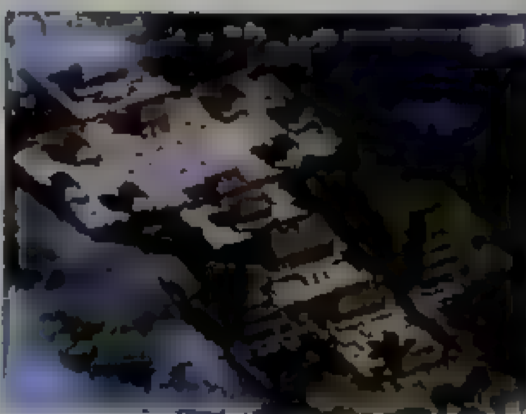
火雷噬亨峰



火雷噬亨峰位于中国巴蜀山脉峻山深渊，地形奇特险要，是一个神秘无人地带。相传此处有奇人剑侠出没，修练吸取各山灵气，变成不死之身。更说他们可以修行千岁，驭剑飞行，行成悠悠的一个奇幻世界。而其中最高峰正是深入云端的火雷噬哼峰，相传该峰早已超凡入圣，不为俗限，能腾云驾雾千里而行，深入此山乃道家弟子终身所追求的极境。

此场景中，新增的重要 NPC 角色有：伏羲巨神，为了防止俗人不小心误闯而影响众仙道修行，于是众仙创造出伏羲巨神，专门负责火雷噬亨峰守护之责；东灵祖师，原为泰山派祖师爷，因听闻火雷噬亨峰有不老不死之仙人出没，于是前往噬亨峰寻求得长生不老之境界，玄辟老祖，只知百年来镇守火雷噬亨峰之钥，一切都是谜的人物，是噬亨峰事件之谜关键人物，天火玄女，伏羲巨神部下，与伏羲巨神一起守护火雷噬亨峰；天雷护卫，伏羲巨神部下，与伏羲巨神一起守护火雷噬亨峰。

嵩山少林寺



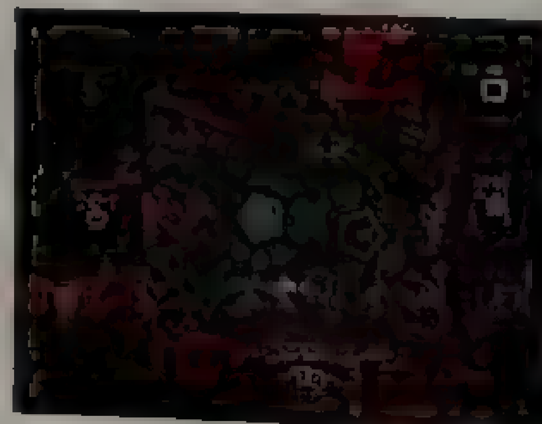
位于登封县城西北 13 公里处，东距郑州 95 公里，始建于北魏大和 19 年（公元 495 年）。当时印度有一高僧不远千里到中国传教，孝文帝非常尊崇佛事，为安顿高僧，便在嵩山少室山的树林中建起了一座大的寺院，称少林寺。527 年，印度僧人达摩在此首创禅宗，历史上称达摩为初祖，少林寺为祖庭。

此场景中，新增的重要 NPC 角色有：少林方证，当今少林寺的第一代人物，以慈悲为怀普渡众生为行事准则，身怀一十二绝技，有意传令狐冲《易筋经》无上内功心法；少林长老，于少林寺地位仅次于方丈，武功可进一流高手之水准，少林弟子，于少林寺进行修业之弟子，武功招式均有一定水准，少林俗家弟子，于少林寺修业无举行削发仪式之弟子，一般为与佛家有缘份之人家弟子为主；少林寺铜人，少林寺十八铜人为当今武林最神秘之谜题之一。

南澳岛地下基地

在南澳岛的地下深处，有替外人难以想象的巨大基地，在这个地下基地里，真田幸村命令十勇士们利用天晶各自建立一只强大的精锐军队在基地内各据一方，他自己则守在基地最深处神秘的大厅里，基地内的走道都十分宽广而适合军队作战，想要进攻这里，一场硬仗是绝对无法避免的。

此场景中，新增的重要 NPC 角色有，真田幸村，曾跟随太阁丰臣秀吉，并在其死后决心打倒德川家康夺取天下，计划失败后带领十勇士转进中国，企图建立地下基地；海野六郎，从小跟随幸村照顾其起居，同时也保护其安全，是幸村手下头号大将，头脑清晰，常常作为参谋为幸村出谋划策；穴山小助，同为幸村侍童，长大后临战微笑时，常常获得不可思议的胜利，被认为是真田军的守护神；由利镰之助，丹波豪族族总，自称是朝仓家残党，在铃鹿卡附近



的山里做贼，经三好伊三介绍，加入真田家；根津甚八，从小父母双亡，曾做过海贼，在流浪途中，经由利镰之助介绍，加入真田家；笕十藏，原为丰臣家谱代蜂须贺家家臣，在大阪遇见当时作为人质的幸村，便投靠了他；三好伊三，出羽国龟田城城主，在三好一族的矢岛城和东国武将佐竹右京交战失败，此后游历各国；三好清海，善使铁棒，因为居城龟山城被夺，接受老臣劝告，投靠真田家；望月六郎，幸村的侍卫，也是幸村的影武者之一，幸村被困九度山时，负责留守在真田屋内，以便让幸村去探索天下形势，雾影才藏，倭国著名忍者之一，身上经常带着最新的忍者武器，甚至连火神枪也不例外，拥有强大之破坏力；猿飞佐助，倭国著名忍者之一，属风魔忍系，精通奇形怪状之特异忍术，并且身负多种奇怪功夫，被他缠上必有苦头可吃。

新系统
新帮会
新玩法

本次改变最大的是游戏的操控界面，为了方便初入笑网的玩家，习惯笑网的操控系统，游戏特别增加了一个帮助窗口——笑网小帮手，其中包含接口、系统、设定、

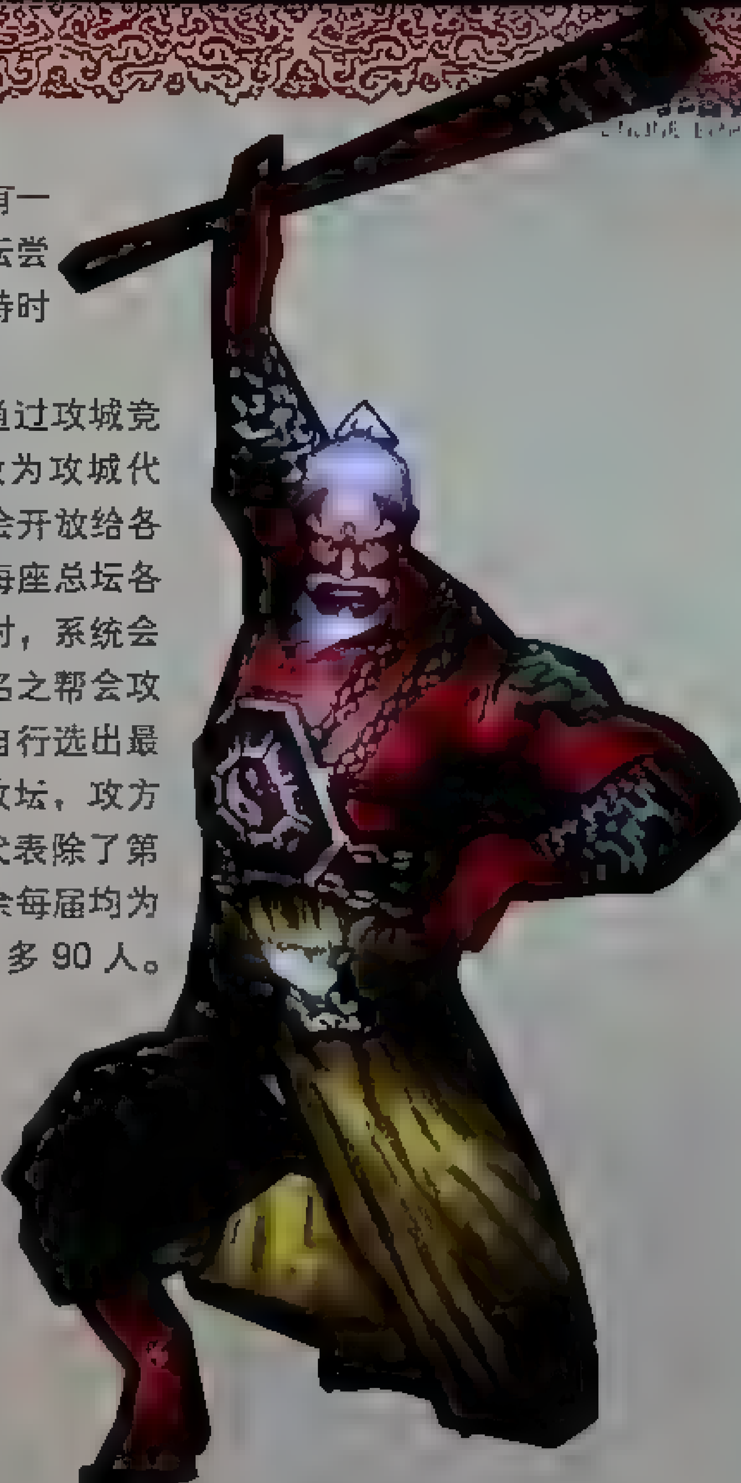


新手指南四大部分。

《笑网 3.0》的帮会系统比以前有了更大的完善。以前申请帮会，必须先在官方网站上了解相关资料，再以 E-MAIL 的方式去申请，这种复杂的手续以后将被完全取消，取而代之的是在各城门口设立招贤榜，玩家可以在这里交纳 500 两黄金申请成立帮会，限期三天，每超过一天手续费另加 100 金。在规定登记时间内，只要聚集帮众 15 人以上，此帮会便可在江湖上诞生了。但若帮众低于 15 人，或呈现无帮主状态，则该帮就会自动宣布解散。从前的笑网帮会，可以说管理相当混乱，堂主及门下帮众都处于无组织无纪律之下，而这一次，笑网的帮会架构趋于完善，每帮将设立帮主 1 名、舵主 4 名、堂主 20 名、帮众 400 名，一个帮会最多可容纳 425 人，新开放的帮主及舵主、堂主权限，将有效地帮助维持各帮会的正常运转，赏善罚恶，都将有法可依了。此外，每个帮会还将开设“帮库”，使用固定的钱庄帐户，放置帮会的公有财物。（见帮会权限表）

此外，游戏还将开启帮会战及攻坛战，两种新玩法。各位帮主可以设定帮会战的内容与奖品，并邀请其他帮会来以武会友，互相交流。而攻坛战则是真正体现帮会实力的游戏，在每周固定的时间中，各大帮派均可率众参加，在攻坛战中获胜的帮会，将取得该总坛的控制权至下一个总坛攻防时间时止。在此期间，占有总坛的帮会将会拥有一个可以容纳八袋物品及金钱的公用保险箱，可由帮会干部进行领取；每个总坛将会在每天产出该坛特有的物资，包括了可用于生技制造或是其它用途之物品；竞标时的累积金额将会在每周攻坛战结束时，直接转移给攻坛战中争霸的胜方！

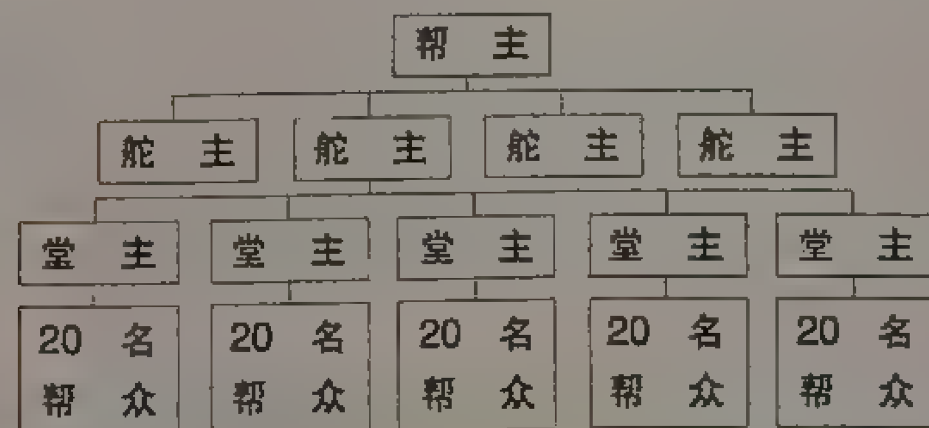
游戏提供了 5 处总坛位置，分别为：朱仙镇的五霸岗、杭州城的仙霞岭、衡阳城的回雁楼、西安城的太平庄、太原城的云梦山、洛阳城的挂剑台。每周各坛均会举行一次攻坛战，每次进行攻坛战时间为一小时；虽然每周都会有一次的机会，不过攻下总坛尝过胜利滋味后，就会期待时间不要过太快了。



攻坛的方式是，通过攻城竞标方式选出一个帮会做为攻城代表，在平时每座总坛都会开放给各帮帮主投标的权利，至每座总坛各自的攻坛战开始前一小时，系统会授权给予竞标榜上前三名之帮会攻坛权。这三个帮可分别自行选出最多 30 位帮众代表参与攻坛，攻方代表共为 90 位。守方代表除了第一届攻坛战从缺外，其余每届均为上一战的获胜帮会，最多 90 人。双方于规定时间进入攻坛指定位置，战争开始后不能进行换人动作。每座总坛分别有数座守护石与一座总守护石护卫这多重闸门，攻方必须先破坏守护石方可顺利开启闸门进入下一关，所有的守护石都被击破后，攻方就可以对总守护石进行攻击，哪个帮会击破总守护石，哪个帮会便可取得总坛的拥有权；守方只要在攻坛战开始后一小时内守住守护石，即可蝉联胜利。

新增了这么多的内容，笑网的可玩度又上升了一步，相信所有笑网的玩家都已开始期待最新的 3.0 早日到来了，届时，江湖又该是一番风起云涌，英雄辈出的景象吧！■

帮会结构



总 坛 表

[illegible]			[illegible]
五霸岗	五霸岗	朱仙镇实体连景	每周六晚上 7.00-9:00
仙霞岭	泛用总坛	杭州城 NPC 连景	每周五晚上 7:00-9:00
回雁楼	泛用总坛	衡阳城 NPC 连景	每周四晚上 7.00-9·00
太平庄	泛用总坛	西安城 NPC 连景	每周二晚上 7.00-9 00
云梦山	泛用总坛	太原城 NPC 连景	每周一晚上 7:00-9:00
挂剑台	泛用总坛	洛阳城 NPC 连景	每周日晚上 7:00-9:00

帮主的权限

可行使命令	说明
让位	可以直接指定该舵主为新帮主，自己则成为一般帮众。
更改舵号	可以修改自己所辖分舵的名称
更改堂号	可以修改自己所辖分堂的名称
任命舵主	若尚有舵主职位空缺，可以特定该帮众成为舵主。
任命堂主	若尚有堂主职位空缺，可以特定该帮众成为堂主。
撤职	将该舵主、堂主贬为帮众。
逐出帮会	直接将指定人其逐出帮会。

舵主的权限

可行使命令	说明
解除职务	卸除自己的舵主职位，恢复成为一般帮众。
更改舵号	可以修改自己所辖分舵的名称
更改堂号	可以修改自己所辖分堂的名称
任命堂主	若尚有堂主职位空缺，可以特定该帮众成为堂主。
撤职	将该堂主贬为帮众。
逐出帮会	直接将指定人其逐出帮会。
帮会公告	对所有帮众进行帮会讯息公告。

堂主的权限

可行使命令	说明
卸除职务	卸除自己的堂主职位，恢复成为一般帮众。
更改堂号	可以修改自己所辖分堂的名称
撤职	将该堂主贬为帮众。
逐出帮会	直接将指定人其逐出帮会。

帮众的权限

可行使命令	说明
要求转堂	向分堂中尚有帮众空缺的堂主提出要求转移所属分堂。
退帮	让自己退出帮会。



都是人类惹的祸

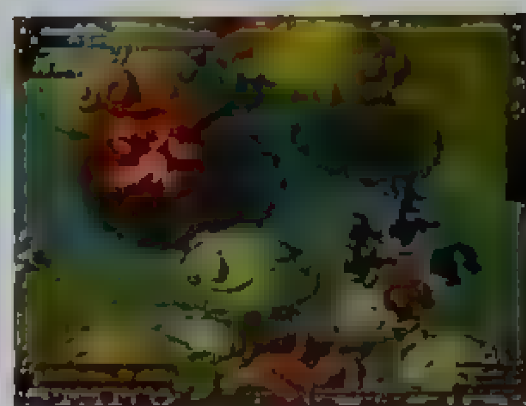
在很久以前，人类的文明已发挥到极高的程度。人们开始大量地制作人造生物，追求可爱的外型，并将它们拿来当作宠物饲养。后来这种生物就被人们称作"幻兽"。

除此之外，人类也积极于本身的基因改造工程，改造出两种新的人种，一种是比原有人类更为聪明的人，称做"精灵"；另一种则是比原来人类更为强壮的人，称做"矮人"。不过由于改造的新人种性格与人类差异颇大，不久后新的群体渐渐形成了另外两个小社会。

由于后来幻兽在驯养过程中智商逐渐提高，不愿意遵守人类给它们的命令。人类与幻兽的战争开始全面爆发，最终却以人类的失败告终。幻兽将战后剩余的所有人类聚集起来，将其原有的高科技产物尽数销毁，让人类的科技倒退至最初的原始状态。

奇幻世界的诞生

数千年后，人类与精灵、矮人在米司特里亚大陆建立起三个国家，而原本进入休眠状态的幻兽也逐一苏醒，同时又与这块大陆上的人们建立起一种独特的共生关系。这三个国家为：菲洛尔王国，由精灵所统治，国土大多为森林、湖泊地形，路加斯王国，由人类统治，国土大部分为富饶的平原，克拉芙王国，



由矮人统治，国土大部分为山区、矿区。

长久以来，三个国家都是和平相处，但是近十多年来，路加斯王国与其它两国发生了些零星的冲突。故事中的男女主人公正是路加斯王国的王子与公主，两人在出生不久后，其父亲格雷六世的亲弟麦伦发动政变，两人被迫分头逃亡。真正的麦伦早就在十几年前死亡，现在的麦伦国王，竟然是邪恶幻兽所幻化而成的形体。于是，两人决定找到四方圣兽打败邪恶的幻兽。

网络版玩家任务

玩家在这个世界中，最主要的目的便是协助肯特与蜜拉，共同寻找四方圣兽来打败邪恶的幻兽。

不过由于寻找四方圣兽的任务过于艰难，绝非玩家一个人的力量可以完成，所以玩家在游戏中势必不断地进行各式各样大大小小的任务，来获取更多的信息与 NPC 的协助。这些任务或大或小，但是都有某种程度的关连，这些就要考验玩家的能力，另外是否能团结合作了。

童话故事的世界

《童话王国》融合了白雪公主、小红帽、灰姑娘及睡美人等各式各样玩家们耳熟能详的童话故事情节，让所有的玩家可以亲自走入童话故事中，扮演解救公主的王子，或是麻雀变凤凰的灰姑娘。由于童话般的幻境，以及玩家们拥有的可爱幻兽，所以《童话王国》充满日式漫画风格。

幻兽与角色属性

玩家可以选择人类、精灵及矮人三种不同种族的可爱造型，扮演天型男或梦幻女，穿梭于童话王国中。游戏中最特别的是，增加了幻兽的变身功能，这种魔法生物可分为兽化、武化、铠化、法化及灵化五种类型，能让玩家的战斗能力指数完全加分。

兽化：以幻兽原型来进行战斗

武化：让幻兽变身为武器，以加强伤害力

铠化：将幻兽变身为护甲，以提升防护力

法化：利用幻兽的法力，来增强主人的法力效果

灵化：召唤幻兽的灵力，来抵挡各种伤害性法术

幻兽又分成金、木、水、火、土、光和暗这七种属性，当玩家在利用幻兽的 5 种变身战斗时，要记得观察敌方的攻击方式及其属性，应用正确的生克关系来攻击。游戏也为玩家提供了更丰富的选择，不管玩



家是想当个富可敌国的商人，还是云游四海的帅气侠士。游戏中包含多达三十余种的工作技能，以及各具专长特色的战斗职业。至于声望，它是特殊设定的数值，是决定能否升级的重要参数，也会影响到 NPC 对玩家的态度，有些任务可能会以声望作为判断玩家行为举止的依据。

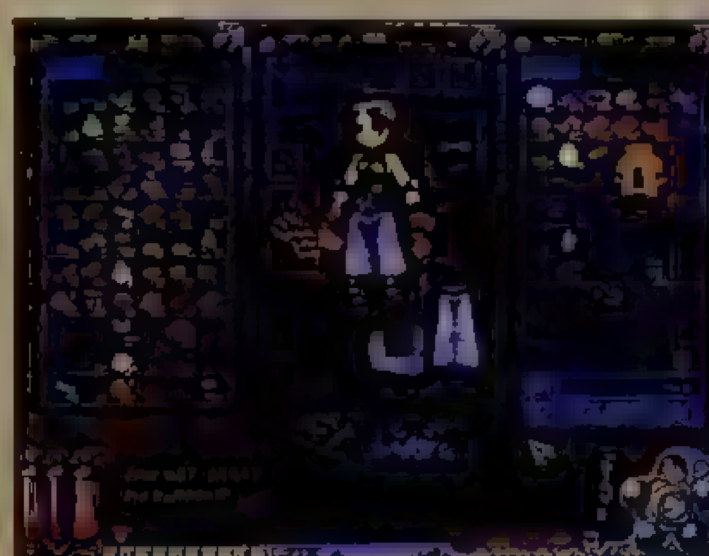
《童话王国》不仅画风明亮、动作诙谐，人物和幻兽造型更是非常可爱，势必能吸引许多女性及年轻玩家们的注意。游戏预计于八月开放万人联机游戏测试，并于九月正式与玩家们见面。■

名称		类型		B
制作		代理		
上市		版本		



文/卡修斯

天使》(Shining Lore) 这款由 Phantagram 制作，高嘉科技代理的全 3D 网络游戏，与目前的几款边制作边展开测试的 3D 网游相比，可以说是一个相对完整的新型网游。游戏的故事、任务系统、技能晋升及就职系统，都设计完整，目前测试版开放了 3 种基础职业：战士、厨师、技师，游戏场景及人物都为 Q 版卡通造型，给人感觉相当可爱，特别是人物造型方面，可以说是目前网游中最有特色的一个。虽然游戏方式没有太多的改变——网游的乐趣无非是练级打装备、做任务、研究职业技能等等，但是在《天使》中，单是打装备就会令人感到乐



趣无穷，因为游戏最独到的地方就是可以自由设计角色外型，从创造角色开始，就有很多种人物外貌、发式、面孔、装束来供玩家搭配选择，而在游戏中，近百种的帽子、衣服、裤子、手套、鞋子等等，更是拥有五花八门的样式，新潮时髦的、光鲜夺目的、狂野豪放的……每件服装穿在身上，都会给人耳目一新的感觉。另外，穿着的次序不同，你还会发现这些衣服会穿出不同的样子，比如长裤和长靴，有时可以是裤腿塞在靴子里，有时也可以用裤脚遮盖住靴子，只露出大大的鞋头，非常可爱。不同的服装组合，可以穿出你自己不同的个性，《天使》中的服装和武器，已经不仅仅是防御用品那么简单，玩家选择不同服装的初衷，很多都是为了展现自己独特的个性。此外，除了在商店里出售的服装和武器之外，玩家也可以通过出城打怪来获得一些带有极品属性的装备。

另一个值得一提的是游戏的交易系统，为了避免网络中的诈骗行为，《天使》的交易相当完善，钱物的交易可以通过"摆地摊"来完成，玩家可以将需要出售物的物品明码标价地放在地上展示，感兴趣的人可以点物品查看属性，选择买或不买，真正的一手交钱一手交货。若是物物交换，则相对麻烦些，而且在易货之前，要进行核对物品的步骤，此时玩家交易的东西无法再移动，如果想交换则选易货，否则交易取消。游戏中除了有丰富多彩的任务，还有妙趣横生的各种小游戏供玩家娱乐。游戏中的战斗也很有特色。特别是独特的厨师职业，特级是丢披萨和蛋糕，武器是菜刀和餐叉，拿在手里的样子也非常有趣。随着玩家使用武器的不同，人物的打斗动作也会变化，魔法和技能越高级威力越大，效果也越炫目。这种战斗画面，相信可以让每位网游爱好者都为之兴奋一阵子。

故事背景

传说之一：大地和海洋

当大地和海洋这两个王国之间爆发战争后，阿尔丹的文明几近灭亡。当一个叫作古神的巨人通过月亮之门被召唤到这里时，阿尔丹似乎注定要毁灭了。大地之子基里和潘多拉的女牧师阿莎试图阻止古神并且暂时把它的主要能量来源——海洋——封存到欧弗吉尔阿卡里尔斯中。但随后人们却开始指责这两个英雄，因为他们让水永远消失了。英雄和他们的孩子被驱逐出王国。一个传奇故事就这样开始了

传说之二：继承者

这是一个关于连接传奇时代和水时代的 8 个英雄的故事。海水消失几百年后，世界逐渐变成了沙漠。汝恩——基里和阿莎的孩子——通过时光旅行来到这个时代。他聚集了 8 个年轻的英雄，发现了古神拉比利兹是沙漠形成的主要原因。最终，他们打败了古神，并释放了海洋。

传说之三：开辟新纪元

在 8 个英雄赶走古神五年后，神秘的力量和事件不断出现在这个世界上。你将开辟一个新时代，与原先的 8 个英雄交流，发掘失落的阿尔丹和月球文明的秘密，并成为拯救这个世界的英雄，写下新的历史篇章。

天使国度的五大洲

游戏中共有五块大陆组成，每个大陆都有五个城镇。玩家开始的时候从安特洛尔的五个城镇开始，而且据官方消息，每块大陆都会定期更新所含内容，下面就来介绍一下这几个大陆的各自特色。

安特洛尔

火与沙漠的大陆。主要是荒芜的平原和绿洲，但也有一些峡谷。绿洲附近有沙漠生命形态存在，还有沙漠浪人之王的城堡，远古的废墟。在古代废墟附近建立起来了五个颇具特色的小镇。

德里·梅特利卡

闪电的大陆。许多岛屿连接起来组成了这个新的大陆——德里·梅特利卡。这里没有什么植物，除了城镇里的人造花园。巨大的金属结构和机械零件与大自然结合在了一起。这是一块有着先进工业文明的地方。大陆的人们在日常生活中都能使用到这块大陆的文明科技。

阿尔卡弗雷斯塔



泥土和森林的大陆。大自然保佑着这片充满森林、山丘和峡谷的土地。茂密的森林为人们提供了丰富的资源。许多房子都建在树上，都是木加泥的结构。有点儿"亚洲"气息，平静又神秘。

特洛皮卡

水的大陆。细密的运河体系贯穿着这块一半是水的大陆，这里遍布着水生动植物、瀑布、泉水和水车。烹饪王国——"古尔梅里亚娜"就位于这块大陆和弗罗蒂亚大陆的交界处。

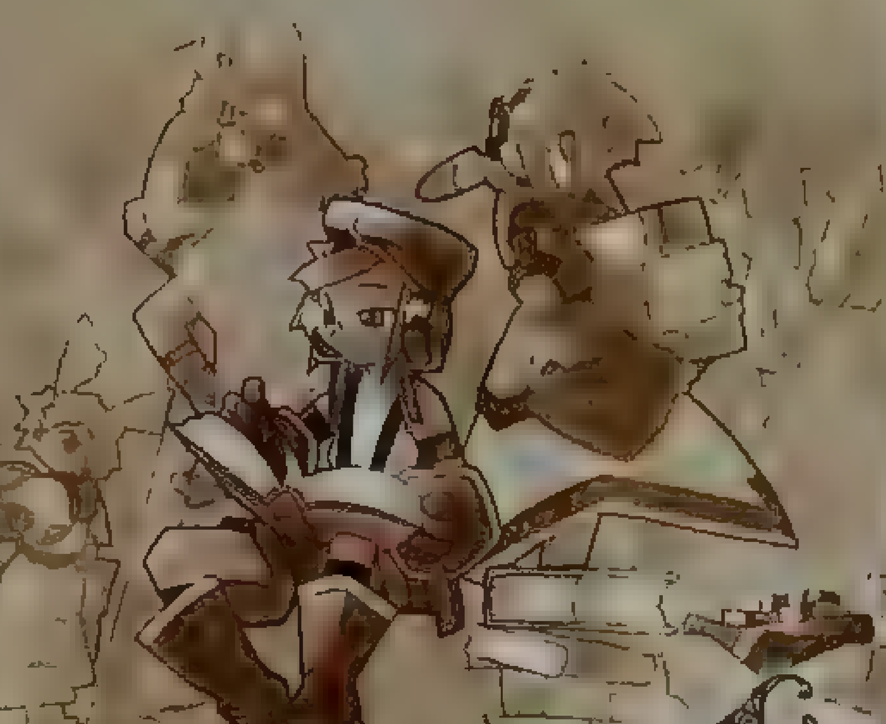
弗罗蒂亚

风的大陆。小山丘和壮阔的平原，偶尔有些高原。草原孕育着丰富的生命。大陆上建造着大量的风车，可以在这里找到"时间风车"的遗迹。你可以见到以风为动力的引擎和游牧生活方式。

潘多拉浮动岛

国际联邦政府的中心。目的是统一各自独立的国家，同时保障阿尔丹人民的安全。整个岛是一个不停运转的巨大环形机器。据说它曾经在陆地上行驶过，但是现在只在海上航行。几乎完全由原先的欧弗吉尔组成，除了室内公园，所有的建筑都采用了环形结构，这是月球文明的体现，它象征了古代科技，正如德里·梅特利卡代表了人类科技一样。年长的桑德拉·威尔斯统治着这个巨大的岛屿。■

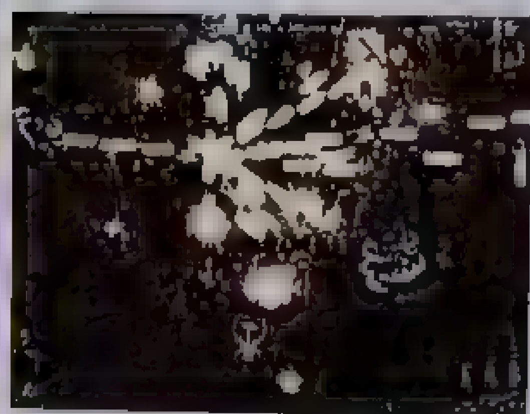
名称	Shining Lore	类型	网络角色扮演(OG/RP)	B
制作	Phantagram	代理	高嘉科技	
上市	2002年8月	版本	中文	





人类、天界、魔界共存的时代，在上古魔界与天界的战争中，派天王结合天王神剑的威力使天界最终获得了胜利。大战结束以后，天王神剑被分成4段散落在不同的地方。得到了天王神剑之一的英雄——索玛，与他的朋友们并肩作战，不断地寻找天王神剑的分身。不幸的是，在伯德兰一役中，索玛身受重伤下落不明，而天王神剑的埋藏地也从此失传，人类与魔界又混乱起来。

一年以后，人类生存的大陆上生成两大势力，并酝酿着大规模的战争。大陆的西部由掌握3界霸权的魔天主义的弟子所霸占。大陆的东部由脱离魔界寻求和平的人类和与魔界对立的大陆同盟军的子嗣坚守着。除此以外，在天魔大战之中受伤而受世人冷遇的佣兵们，以浪人——望忠为首，组成了土匪集团常常到大陆的东北方进行扫荡。还有一批称英雄索玛为"道王"的人居住在瓦乌岛上。瓦乌岛被称为恶人岛，恶人岛上的恶人以偷窃为生。而在索玛的故乡——千年树村，所有向往和平的人们都在期盼着新英雄的诞生。



游戏特征

这款游戏以流行漫画《索玛神话传奇》改编而成，结合武侠与幻想成份，创造出了一个新的世界。游戏中人物的动作自然流畅，参考了专业武术动作，显得自然而真实。对于角色设置，玩家可以自由



调整，即使选择了同样的角色，根据选择不同的动作、武器，成长的方向也是不同的。在游戏中玩家可以自由控制人物成长方向。

游戏中角色的外观都不是固定的，会随着穿着的不同或者所持物品、武器的不同而立刻改变，这样游戏中的玩家也就更易于分辨了。在目前游戏中玩家只能选择人类角色，据悉以后也可以选择天界与魔界的角色来进行游戏。建立角色以男女为基准可以选择不同的发型、发色。玩家还可以给自己的角色佩戴不同的物品来张显个性。不同种族无论从外貌、属性，甚至发展成长速度和方向都会有所区别，但目前具体细节还不得而知。

黑白分明的日夜变化和各种天气也是游戏的特色，整个世界都是3D精细建模后渲染出来的CG。据悉玩家将有机会观察到自己人物的成长，不过在目前的测试版本中暂时还没有这项功能，相信最终版将让玩家体会到成长的乐趣。游戏中的11种技能会随着你的成长和锻炼而逐渐增强，你可以选择自己喜欢的技能进行修炼，不过想要做超人似乎不可能。

游戏中目前魔法有利用精灵力量的"清魔法"、以善为本的"白魔法"和赋有黑暗属性的"黑魔法"。玩家可以根据自己的爱好来选择使用什么魔法，每种魔法都有自己的独特属性，而且也有与众不同的视觉表现。而武器系统则是根据玩家的力量、速度、智能来提高其相应的操作熟练度，上升的比率根据武器的种类会有所不同，所以应根据角色发展方向选择。游戏中武器的种类也是多种多样的，每一类武器还有相当多的选择。

整个游戏世界是以自由制作物品、制定买卖价格建立了玩家之间的经济生活。根据玩家的能力和不同材料的组合可以制作不同功能的物品。你甚至可以任意给该物品起名、定价，构建出更为真实的经济生活环境。这种系统设定，抛弃了定制价格系统，让玩家体验更为真实的生活环境。

玩家在游戏中可以用自己所得到的材料建商场。可以和别的玩家一起建立部落。部落的住户达到一定的数量可以发展为都市。当几个玩家结合发展到部落便可以建立商店，可以雇佣NPC来卖出自己制作的物品。相信配合默契的玩家们可以体验到与众不同的组队乐趣。团体的发展也可通过团体之间的战争和社交来实现，游戏允许进行团体之间的战争扩展领土。当简单的团体发展成国家后，便可以称帝了。



这款ONLINE游戏《圣者无敌》，是以争夺天界、魔界、人类3个种族统治权为主要任务的游戏。目前玩家只能选择人类角色由千年树村开始，以后还会增加更多的选择，到时候每个玩家都可以从3个种族中任选一支，在不同的村子开始游戏。游戏中，各种族的玩家为了发展自己的种族，需要与其他种族不断战斗。目前游戏还在紧张的汉化中，而各种战略、战术的任务以及设定也都在不断的增加中，预计不久后玩家就可以见到公开的测试版本了，届时玩家可以在测试期内充分体验这款游戏，而且可以将心得、意见或者发现的BUG报告给开发组，相信由玩家和开发组一起来完善的游戏世界才是最好的。■

名称		类型		
制作		代理		B
上市		版本		

魔力宝贝2.0 忍者就职心得

文/MyST·不悔

无论是小说、还是电影，来去无踪、武艺高超而又神秘莫测的忍者总是勾起很多人的无限遐想。自从网星公司透露将会在《魔力宝贝2.0》中开放新职业——忍者后，一直对忍者极其向往的我就在期待这个机会。7月10日，我等待已久的《魔力宝贝2.0》和我最最盼望的忍者终于正式亮相。

一、就职前的准备

忍者就职任务不但过程繁琐，而且最终BOSS也不容易对付，因此在出发前一定要做好充足的准备。其中包括购买就职者的物品、召集队员，如果你和笔者一样用一级的新人去就职，那么你还要考虑人物点数分配以及用何种方式通过就职过程中的必经之路——维洞等问题。

1、组队和购买物品

队伍组织是否合理，是决定忍者就职是否成功的关键要素。最好组满五人，除就职者本身，其余队员的平均等级需在LV40以上，否则面对忍王梅兹的最终之战将很难有[illegible]然，如队伍中有LV70的战斗系队员，人数少一个也没太大关系，重点是确保队伍有足够的战力。首先队伍中需要40级左右，至少会4级单体补血魔法、强力补血魔法、气绝回复技能的传教士一名。传教士的用处是保证全体队员在战斗中的生命安全。如果没有传教士加入队伍，恐怕不会有人和你一起去找忍王送死，尤其是当就职者只有一级的时候。实在没有传教士，找一个高等级的巫师代替也可以，一个拥有高级恢复魔法的巫师也可以发挥很大作用。

除传教士外，其余的三名队员可随意选择，笔者强烈建议组魔法师、弓箭手或剑士等拥有高攻击力的职业。一个拥有三名物理攻击系人物的队伍，无论是从成本还是战斗力来讲都比一个拥有三名魔法攻击系人物的队伍要更具有价值。首先，物理攻击耗费魔力少，不需在漫长的旅途中花费金钱补充魔力。其次，物理攻击对于忍王梅兹来讲，比魔法攻击更具有威胁性。

宠物选择方面，以高等级的敏蜂、螳螂为佳，魔法系的队员也可选择水龙等护卫宠来保障自己的安全。除战斗宠物外，每人身上最好再带两只备用宠物。同样，备用宠物最好也是选用以上提及的几种。如果你是用一级人物就职忍者，最好再带上一只等级和攻击都较低的宠物，其标准以能够将防御中的你打死而不打飞来判定，最好是一只敏蜂，该宠物的用处将在后面谈到。

水晶最好用地水，使玩家在和忍王梅兹作战的时候能有一定的优势。考虑到传教士倒地后，其他队员生命无法补充的问题，建议每人身上最好带上几组血瓶，一般加500生命的三组即可。最后要说明的是，暗杀技能的学习需要5000魔力币，千万要记得带足。

2、点数分配

如果是新建人物就职忍者，点数分配就不得不多考虑。以下介绍的是笔者个人对忍者加点的一点看法，仅供参考。

按目前的趋势来看，忍者大致可分为两种类型 攻血敏和攻防敏。两者的共同之处是攻击全加满，不同之处在于前一种注重血，而另外一种注重防御。虽然忍者的得意技——暗杀是一种可以在普通攻击中自动发动的被动技能，暗杀成功后可以对敌人造成一击必杀，但由于其成功几率和敌人的等级以及自身的运气有关，因此暗杀不能像魔法师的魔法一样作为忍者的主要攻击方式，而攻击之所以要全部加满主要考虑的也正是此点。只有这样，忍者的普通攻击力加上夹杂在其中的暗杀才会给敌人造成巨大的威胁。不管对于哪种类型的忍者而言，在创建人物的时候，攻击最好是加满到15点，然后每次升级都加2点到攻击上，保证物理攻击力始终保持在最高水平。



防御、体力的点数加法则主要看玩家选择哪种类型的忍者发展路线。攻血敏则偏重于体力，攻防敏则偏重于防御。一般来说，偏重于哪一方面，则在创建人物的时候将体力或者防御加上5点。至于敏捷则加上10点，以保证有足够的速度可以让忍者在战斗中快速发挥自己的优势。无论哪种类型的忍者，当以后每次升级时，都是按照2 1 1的比例对三种属性点数进行分配。

在攻血敏和攻防敏之间，笔者推荐攻防敏。毕竟对于没有装备可以使用，且需要频繁使用降低防御力增加回避率的阳炎技能的忍者而言，防御显然要比血更有用，尤其是在等级较低的情况下。假如你不想练成纯攻防敏的忍者，那么你还可以等到防御加到一定点数后，转而开始增加体力。另外，根据目前的情况，忍者的得意技能——暗杀在未来将会对成功率进行一定的提高。到时就可以将攻击重心由普通攻击转为暗杀，把原本加在攻击上的点数转而分配给防御和体力。

3、一级人物就职忍者前的准备

虽然众多忍者就职攻略都说至少需要二十级，但经过笔者的实践得知，一级的新建人物一样可以成功的就职为忍者，只不过比普通方法要多花5000魔力币，就是说出发前你最少要准备1W魔力币。因为与其说是就职，其实准确的来讲是转职，多出的5000魔力币则是转职所需费用。

一级的新建人物就职忍者，最关键的地方是无法通过前往乌克兰村的必经之路维洞。通过维洞的方法很简单，和就职巫师一样。首先让自己的一级人物就职成为生产系职业，一般推荐矿工或者是厨师，主要原因是这两种职业的就职方法相对来说较为简单，不用走太远的路，只需要有个等级较高的朋友带就可以。在就职为生产系后，向朋友借或者买一个相应的三级产品。举个例子来讲，如果你就职的是矿工，那么则需要一根银条。只有使用这个三级产品，你才能顺利的让一级人物进入维洞，前往乌克兰村的忍者之家。

二、旅途中的心得

要想完成忍者的就职任务，你就必须和你的队友踏遍包括圣村、伊尔村、维村、法兰城等在内的多个场景，寻找多个分布在不同地方的NPC，拿到任务物品。因此最好是推



选耐心细心的玩家来担任队长，防止出现混乱的局面。当然队长还需要对地图十分熟悉。

和其他任务不同，忍者就职任务中和NPC所需要做的交流相当多。而且在每一句话后面都要加上 才可以，否则将无法触发剧情或者获得任务物品。需要特殊说明的是，这三个点请注意一定要用英文的半角句号来打。在这里，笔者向大家介绍一个最简单的办法，就是使用小键盘上的Del键来输入每一句话后面的三个点，这样的好处在于玩家不用频繁的在中英文输入法间切换来切换去。

按传统的攻略，在到达忍者之家后，玩家需要在其中经过复杂的行走过程才能最终到达通往乌克兰的水井，在这期间还有可能遭遇忍宠。那么有什么办法能够不打忍宠并快速的找到水井呢？方法就是 来到忍者之家一楼后，队长先到（13 19）调查并选择"是"，然后就会被传送到忍者之家二楼，在二楼的（23.7）处找到一副靠墙的铠之后，队长再次调查并选择"是"后队伍就会被传送到兵器房。从兵器房的（14.11）传送到房屋外的庭院后，就会在附近看到水井。这样只要很短的时间，就能够通过忍者之家从水井来到乌克兰村。

三、赢取最终决战

和另一个新开的职业——格斗士要连续打四个BOSS相比，忍者就职任务的最终战斗就要简单很多了，只需要面对一个BOSS忍王梅兹即可。其基本资料如下

名称：梅兹
等级：30级
生命值：1500左右
主要技能：攻击、防御、崩击、暗杀、明镜止水、诸刃、阳炎、圣盾、位置移动、分身
护卫小怪：无

虽然只有30级、1500点左右的生命值，并且没有护卫小怪，但也不要小看他。因为他的分身技能将会让你对他刮目相看。忍王的分身总共分为两种，一种是能够使用攻击、防御、崩击、暗杀技能的剑分身；另一种则是能够使用攻击、防御的小刀分身。除过技能不一样外，不论那种分身都和忍王本体一样拥有30级的等级、1500点左右的生命和二次行动。一般来说，在战斗中，忍王至少会使用两次分身技能，甚至是三次分身技能。也就是说，基本上一旦战斗开始两个回合后你所面对的将不再是一个忍王梅兹，而是七～十个忍王。在战斗时，一定不要眼花，尽力盯紧忍王的本体，并将全部的火力集中在本体上。只要队伍中有足够强的攻击力，只有1500点生命的忍王本体并不能支持几个回合。反而是我方的传教士比较累些，需要在保证自己不倒的情况下不断的为队友补血或者复活。除过分身外，忍王本体和剑分身还将能够使用无视防御及体力一击必杀的暗杀技能。虽然暗杀技能的使用频率不高（笔者连续打两次也没有见其使用一次，难道忍王的暗杀技能也受暗杀计算公式的影响？），但是玩家最好还是做好准备。将忍王的本体消灭后，剩下的就是处理那些分身。建议首先对付拥有众多技能的剑分身，最后再去消灭相对较弱的小刀分身。

由于有传教士在场，并且对手生命值不是很高，因此玩家最好是让自己和宠物全部出击，而不是防御或者使用护卫等防御性技能。一来可以保证我方攻击力，二来忍王本体和剑分身的崩击也起不到任何作用。

讲完总体战术，再来看看就职者打法。除个别玩家之外，大多数前去就职忍者的玩家并没有太高等级和攻击力，因此在战斗中如何保护自己不被飞回法兰城就成为首要问题。要想不被忍王梅兹送上飞机，一般只有选择宠物护卫（防御怕崩击）或直接在战斗一开始就躺在地上避免被忍王攻击。如就职者等级较高（20级以上），那么最好是选择宠物护卫，然后让传教士一直补血的方法来度过难关。如果是仅仅只有一级，那么强烈建议战斗一开始就防御，然后让队友的低级宠物（这就是前文我们所提到的为什么要带低级宠物的原因）或是魔法师使用物理攻击将你打倒在地。至于如何做到刚好打倒而不打飞，这就需要一个测试。测试的方法很简单，在开始和梅兹战斗之前首先和负责打倒你的队友进行一场PK。在pk的时候，就职者全力防御，然后看看什么情况下才有可能将你一下打倒且又不飞回法兰城。一般只要测试通过，那么在和梅兹开战后，你就会在第一个回合倒下，直到整个战斗结束拿到"岚的秘传书"。当然，如果忍王梅兹在一开始就攻击你，那谁也救不了你。

四、其他心得

1、在打败忍王梅兹后，和其对话将会得到"岚的秘传书"，拿着这个和特瓦克对话得到忍者推荐信。这里所指的特瓦克不是忍王梅兹旁边的特瓦克，而是楼上的特瓦克，请留意。

2、大家都知道在就职忍者的时候需要连续回答十个问题，那么如何才能保证快速准确回答问题呢？方法非常简单，在回答问题前，首先找到问题的答案（见上期《家游》），按照顺序将这十个答案分别输入魔力宝贝"聊天设定"中的"常用句设定"。这样，从第一到第十个问题，就会分别对应F1–F8、Ctrl+F1、Ctrl+F2十个快捷键。到时你需要按下快捷键并敲一次回车即可完成回答。



魔力宝贝2.0 新开放地图练功心得

网络游戏中，练功和任务以及PK，已经成为了网络RPG的三要素。在《魔力宝贝》没开2.0以前，40级以上的玩家只能单调的面对大地翼龙和大炸弹练级，而2.0开放后，大家的选择可就多了。另外，2.0中还有几个重要的改进也对练功地的选择产生了影响——一个是传送费用减半，以前很多人都舍不得传送，而走到练功地要浪费大量的时间，这次传送费减半后，传送到新开的阿尔巴斯村都只要750元，加上那里的魔石都是200元以上的，再也不用心疼那些传送费了。另外一个改进是与BOSS战斗也能获得经验，而且还不少。打卡以后打神兽有超过一万的经验，而打犹大甚至超过三万，这么高的经验一定也让你心动了吧，当然，想赚BOSS的经验也不是那么容易的，所以还是挑一些比较软的柿子来捏吧。

1.莎莲那西边洞窟。

在没开20版本的时候，40级以上的最佳练功地自然非神殿莫数。坐标固定，而且还不用担心狂战的威胁。里面的怪物也都是34–36的，赚的经验很多。然而2.0版开了以后，有34–36级怪物的可就不止神殿一处了，莎莲那西边洞窟位于神殿和杰诺瓦村之间，里面的怪物有恶魔猫和胖蝙蝠。具体资料如下

[illegible]
体力：2.0
力量：2.5
强度：1.0
速度：2.5
魔法：2.0
属性：地7风3

[illegible]
体力：2.5
力量：2.5
强度：2.0
速度：2.5
魔法：2.0
技能：混乱攻击，强力混乱魔法
属性：火7风3

在莎莲那西边洞窟地怪物级别也在34到36之间。攻击力和体力都比较低，容易被秒杀。而且不像神殿中最多只出4个，且限制只能2人战斗。这里的怪物经常出来5~8个之间，拿的经验很多。然而必须要注意的一点是胖蝙蝠会使用强力混乱魔法，所以一个人练级的话难度会比较高。推荐2~3人组队，带水火水晶，并给宠物学习混乱抵抗。遇敌后先全力击杀胖蝙蝠。将胖蝙蝠清除以后战斗基本上就毫无危险了。在靠近阿尔巴斯村口附近练级还可以比较方便的回去加血，可惜的是阿村没有卖魔石的地方。不过由于2.0中传送费用减半，去阿村只需要750元。传送过去打满魔石后回城卖掉然后再传送过去赚钱速度也还比较快。因为随时可以回村补魔力，所以在这里练技能也是一个非常不错的选择。

2.神殿

虽然莎莲那西边洞窟离村子比神殿近，而且怪物数量较多，然而仍然不能完全取代神殿的位置。原因在于20版的一个重要改变：打BOSS由原来的没有经验变成了有大量的经验。40多级在神殿打神兽，如果打卡的话有超过一万的经验值。这样如果只有两个人练级的话完全可以在神殿练级，魔石打满以后就去挑战神兽。打完了直接登出回城也可以做到练级赚钱两不误。

3.积雪的山麓。

当角色级别在45级以上时，积雪的山麓可能是一处更好的练功地点。这里的怪物有两种，地狱妖犬和丧尸，级别在37–45级之间。其具体资料如下

地狱妖犬：
体力：2.5
力量：4.0
强度：1.5
速度：2.0
魔法：2.0
技能：攻击，防御，诸刃
属性：地4风6



丧尸：
体力：3.5
力量：3.5
强度：0.5
速度：1.5
魔法：1.5
技能：攻击，防御，连击
属性：水6火4



在积雪的山麓，即便4个人一起练习，打卡后经验值（45级角色）仍最多可达到7000以上。但是由于丧尸属于不死系，全克人形系，攻击力也不弱，使得防御较低的玩家在这里单练非常危险。即便是40级防魔，在这里如果水晶被丧尸半克，都会被打到130点左右的血。水晶全克丧尸受到的伤害也会有60点以上。地狱妖犬虽然被人形系克，然而地狱妖犬的力量有40，属性半克玩家的情况下，一个诸刃也可以打到防御较低的玩家100点以上。因此在这里练级的话55级以下尽量和朋友组队，且3人以上才会比较安全一些，否则遇到8个丧尸偷袭……基本上就可以回城看病了。相对来说地狱妖犬的威胁仍然比较小一点，推荐佩带地水水晶，或是队伍成员搭配佩带地水和火风水晶。带地水水晶的负责清理丧尸，而带火风水晶的则负责清理地狱妖犬。另外要注意的是这里的敌人很喜欢集中攻击某一个人或者宠物，经常会出现刚开始还有600血，一个回合就被打的只剩下几十滴或者受伤的情况。因此队伍里最好有一个传教或者巫师。积雪的山麓共有23层，想要打45级的敌人必须来到较高层，所以在这里练级要准备充足的补给，才能最大程度的获得经验，节约打卡时间。在这里打出的魔石价值在250元以上，16颗魔石就能赚到4000左右，所以不要吝啬你的药水了。在这里还有可能打出莎莲那蘑菇，可以到山顶换刨冰吃，一个可以回复50点魔力。不过没有蘑菇就不要随便到山顶看风景了，那里可是会遇到强力BOSS的。

4.加斯兰特迷宫。

加斯兰特迷宫是战斗系进职三阶任务所要完成的迷宫。这里的敌人每10层就发生变化。级别在38到55之间。当人物级别达到60级左右可以考虑来这里练功。由于这里每10层都有一个BOSS，所以练功的难度并不低。通常来说31到39层的迷你石像怪和宝贝炸弹一击41到49层的幽灵和凶暴仙人掌是比较适合练级的对象。为了通过前面的BOSS，务必组队一起练习。有8级技能的战斗系在这里能省略掉一些BOSS不打。如果队伍中有一个物理战斗系，一个传教和一个魔法师且都具有8级技能，那么只需要打一个BOSS就可以了。以下是30到40层怪物资料

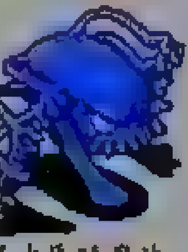
迷你石像怪：
体力：2.5
力量：2.0
强度：1.0
速度：2.5
魔法：3.0
技能：补血魔法，强力补血魔法
属性：火3风7



宝贝炸弹：
体力：1.5
力量：1.5
强度：1.0
速度：1.5
魔法：4.0
技能：恢复魔法，强力恢复魔法
属性：水8火2



幽灵：
体力：2.0
力量：2.0
强度：3.0
速度：2.0
魔法：2.5
技能：昏睡攻击，强力昏睡魔法
属性：地2水8



凶暴仙人掌
体力：2.5
力量：3.0
强度：2.0
速度：1.0
魔法：2.0
技能：强力遗忘魔法
属性：地5风5



其中迷你石像怪和宝贝炸弹出现在第31–39层、级别在47–49级之间。而幽灵和凶暴仙人掌级别在50到52之间。迷你石像怪和宝贝炸弹地力量和体力都很低，只有幽灵的强力昏睡魔法和凶暴仙人掌的比较高的攻击力令人讨厌一些。但综合实力也不算很强。在这里练级的难度并不高，只是由于要爬到30层以上会比较累一些。而且若是直接通过BOSS就可能拿不到圣昭，无法直接传回来。在这里练功相对于其他地方就是在烧钱。每次去一定要带上大量的药水和料理，还有多找几个队友，一起去扔钱吧。■

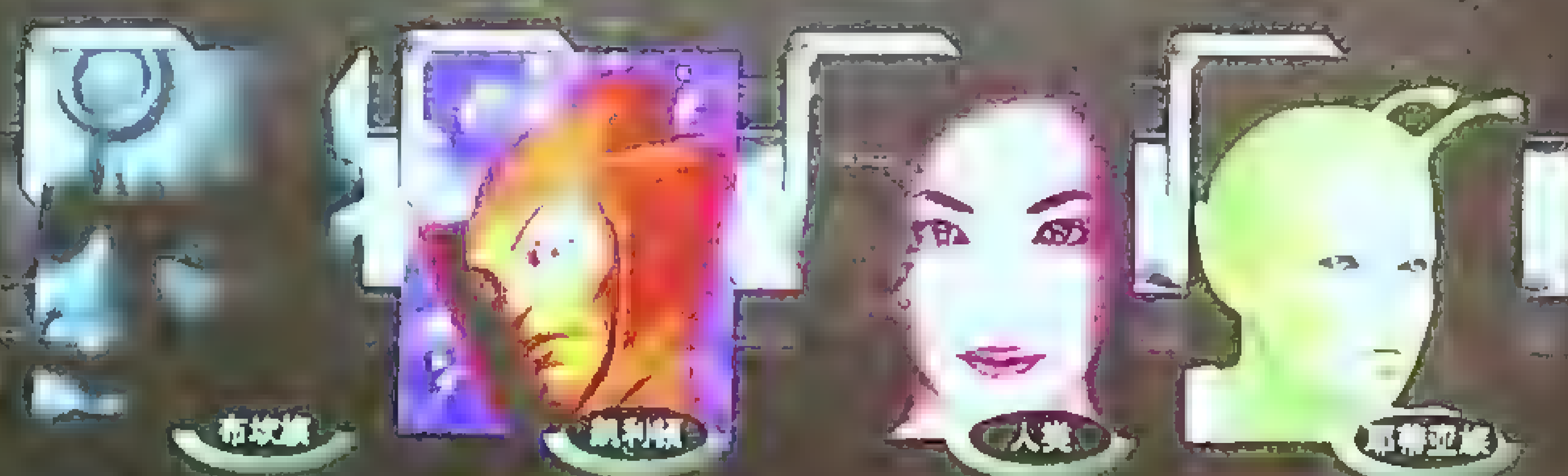


混乱冒险

——开启感观失序之旅

游戏橘子数字科技股份有限公司在台湾是一家从事线上游戏软件的开发、代理、发行和运营的公司，在台湾成功代理运营了网络游戏《天堂》，从2000年开始短短两年以出众的行销策略、优质的线上服务及完善的线路品质，迅速占领了台湾70%的网络游戏市场。

《混乱冒险》是游戏橘子进入大陆的第一个产品，在韩国网络游戏如雨后春笋的今天，这个游戏究竟靠什么取胜呢？游戏的题材应该已经取得了制胜的先机，因为韩国包括国产的大多数网络游戏还是以单纯的冷兵器和魔法为主的，真正涉及到科幻，并且能和奇妙的魔法世界完美结合的还只是凤毛麟角。而《混乱冒险》正是一个以科幻为题材的在线游戏，讲述了人类为寻求救援之地而出发展开大迁移的故事，整个剧情涉及年代和地域相当广，如史诗般雄伟壮阔。

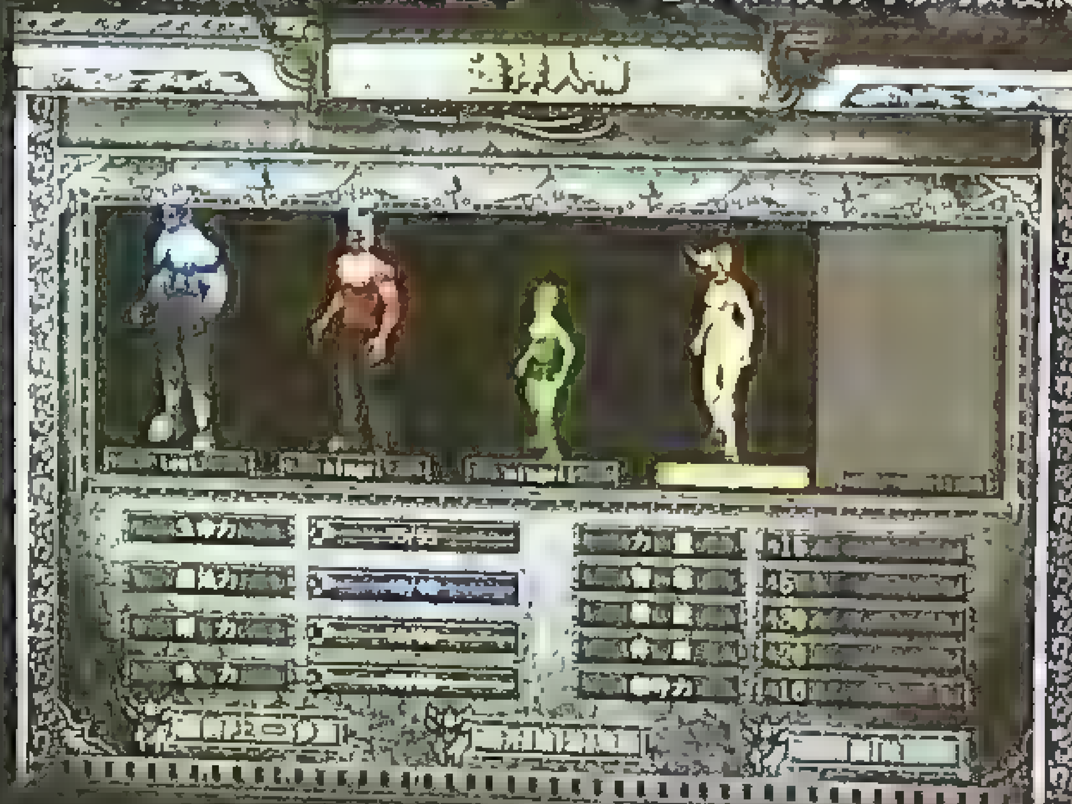


展开"混乱冒险"的旅程

游戏发生在公元2357年的冬天，被选出约50万的人必须离开污染至极的地球，登上救援号太空母舰。经历7年迂回曲折的宇宙航行，最后仅存的17万人，终于登上了救援之星（new earth）。人类为了在这个行星上建立根据地，与原本生活在这颗行星上的三个种族（布坎、凯利顿、耶蒂亚）展开了无可避免的战争。某一天，4族之间正激烈战斗着，人类为了赢得这场看不到完结之日的战斗，而决定下出最后的一着棋……但是意外发生了，外来种族普罗克美亚族的入侵，使得4种族之间的战争暂时休止。在互相合作退敌的过程中，这4个种族也了解到了"和平共存"的重要性。玩家作为这4族中的一员，将在这个世界里为保护星球和平，最终成为万众敬仰的民族英雄而努力。

布坎族

原本分成两大种群的布坎，由于原住民间发生的第一次大战而统合为一个部族，之后就发挥出其强大的力量，成为其他民族最恐惧的对象。对他们而言，精神只不过是补足肉体的一种手段。对发生的状况，会用简单明了的方式去理解，战斗时完全只依靠力量。拥有可怕的破坏力，横冲直撞完全不知疲累的强健原始肉体，每次战斗结束后都造成血流成河的残酷场面。种族特征：蓝色皮肤，一般使用刀或斧等武器。



耶蒂亚族

居住于东北方的这群人与外界隔绝，厌恶战争，喜爱和平，以江河山岳环绕的地区为中心并且发展出自己的文明。与其他种族比起来，可以使用更优越的魔法，但由于天性不喜爱争斗，故主要发展的是非战斗系魔法，战斗力相对较弱。只是利用特有的魔法防御力及地形条件，才勉强在战争中保存了自己的村庄。第二次大战时，耶蒂亚直接参与战争，但也想尽了办法希望各种族的势力可以均衡发展，而不要呈现一面倒的状况。主要使用防御魔法及辅助魔法，虽然有攻击魔法，但好战性甚弱。种族特征：身材瘦长，皮肤为草绿色，拥有细长知性的眼睛。

人类

人类原本就是属於外来的种族，透过第二次大战真正显露出希望成为行星居民的野心。他们以从地球带来的先进科技及强大武器为基础，想要独占此星球，但已在这颗行星上生活了数万年的种族也不是这么轻易可以征服的。就在这过程中，突然而来的外星势力，使人类不得不与其余三族缔结了同盟……他们的生产技术卓越，在同盟之后为各族制造装备，学习能力卓越，也会使用其他种族的部分魔法或技术。

凯利顿

占据着南方发达都市的这些人，以丰富的资源及进步的文明为基础，一直扮演救援之星的中枢角色。凯利顿族透过修炼学习魔法，若能提升至一定境界，则可自由自在地使用特别高强度的气之能量。魔法主要以攻击用为主，常使用的物品则为手杖。他们重视内在的气之力量，故不在乎感官的感觉。眼睛、鼻子、耳朵等器官渐渐退化，目

前仅有外型还保有人的特征。他们虽然有语言，但在沟通上几乎都使用心电感应。凯利顿人会刻意将气聚在自己的体内，以改变体质，故皮肤明显带有暗红色泽。种族特征：以魔法为主要攻击，皮肤明显带有暗红色泽

游戏界面浅显易懂

玩家在进行游戏时，不难发现《混乱冒险》中的人物动作顺畅自然，攻击敌人时会根据招数和武器的不同而采用不同的动作，与同类游戏相比，还是非常逼真的。另外，行进或攻击时所配的音效也拿捏准确，力求真实，令玩家有很强的临场感。游戏的界面非常浅显易懂，与《暗黑破坏神》近似，玩家可以依照自己的习惯来指定常用的动作热键。现在就先来看一下界面的用法吧！

※游戏说明



【画面解说】

◆ 雷达窗口

显示敌人跟我军位置的雷达窗口，可以综合性地了解敌我位置以及目前的状况。敌人的位置以红色表示，我军的位置则以绿色表示。

◆ 角色资料窗口

提供正在使用之角色的各种资料，主要分成4部分。最上端是角色的初始信息，记录了人物的种族、性别以及当前的等级；第二部分是角色的能力属性，包括生命力、玛那、耐力、电力以及力量、智能、敏捷度、体质、领导力、种族特性等等，角色每次升级，都将获得一定的升级点数，可以分配在这些属性上面；第三部分是与攻击跟防御相关的数值；第四部份则是角色持有的金钱，目前所获得的经验以及下次升级时需要的经验值，角色升级后可以分配的升级点数也显示在这里。

◆ 持有物品窗口

此窗口中显示了角色当前的装备及持有的物品。依据功能不同，穿着的装备会显示在各自不同的固定位置。考虑到玩家需要很多的物品，所以所持物品窗口总共有三个。将鼠标移动到装备上方，即可得知相关能力值。

◆ 交换窗口

按下E键打开交换窗口，将准备交换的东西放到窗口里，按下交换键，就会进行交换。若将已放上去的物品拿掉或变更金额，则交换纽会变成X而无法交换。有时也可以使用交换窗口来保管物品。通过聊天窗口，输入【// 交换 玩家ID】，就会开始进行交换动作。

◆ 技能窗口

显示各种族专属技能。当达到可以学习某项技能的必要等级后，即可分配点数在上面，学习该技能。升级点数和技能点数并没有分别。将鼠标移到该技能之上，就可得知技能相关资料。

◆ 地图窗口

提供人物当前活动地区的地图及人物的坐标。但是在地下洞窟或迷宫中，是无法查看地图的，只能看到所处位置与下一层的入口。地图上的红色箭头表示角色现在的方位。

◆ 说明窗口

会出现跟按下F1时相同的说明窗口，内容为游戏的基本教学事项，对入门者很有用。

◆ 队伍窗口

可以获得队伍相关资料，有组队、申请加入和退出功能，已有队伍时可以获得各成员的资料。

◆ 角色状态条

红色的代表生命力，蓝色的代表玛那，黄色的代表耐力，绿色的代表电力

◆ 快捷使用栏窗口

将消耗品（药水、耐力恢复剂、移动装置等）放到此栏内，可以按1~6数字键快速使用这些物品。

◆ 聊天窗口

画面最下方有可以输入聊天内容的接口，按下Enter键就可以进行聊天。一开始虽然只支持3行，但在人多的地方，若点选聊天输入窗口旁边的文件图样，则整个画面都会显示对话内容。

游戏热键说明

按键	说明
F1	游戏进行中开关说明档
F2~F8	技能快速键，可以将其指定为魔法或技能的快速键
F9	选单图样开关
F12	战斗状态时变更体力、玛那、电力、耐力等的显示方法
[illegible] or Z	社交动作窗口开关
R	奔跑/行走 开关
Q	状态窗口开关
I	持有物品窗口开关
T	技能画面开关
M	地图开关
P	观看队伍状态(申请/脱离)
E	交换窗口开关
Home	将画面的视角恢复到初期设定状态
Page Up	将画面视角抬高
Page Down	将画面视角降低
[illegible]	画面向左转
[illegible]	画面向右转
↑	将画面拉近(Zoom In)
↓	将画面拉远(Zoom Out)
1~6	使用快速使用栏1~6中的东西、药水与移动装置等
Enter	聊天开始/结束

感情表现

[illegible]	翻跟斗(翻跟斗)	OK(OK)
[illegible]	[illegible]	在那边(那边)
敬礼(敬礼)	不知道(不知道)	坐下(坐下)
[illegible]	[illegible]	笑(笑)
请原谅(原谅)	打头(打头)	来这里(这里)
[illegible]	哭(哭)	快乐地[illegible](快乐)
跳跃(跳跃)	打哈欠和伸懒腰(伸懒腰)	跟我来(我)
拍手(拍手)	[illegible]	深思(深思)
打招呼(打招呼)	打巴掌(巴掌)	

括号里头的内容是未来在聊天窗口中输入此指令，就会做出此动作

◆ 社交动作窗口

聊天窗口的左边，有一个两人肩并肩的图样，点选这个图样会出现各种社交动作，包括笑、哭、打头等等。

选择角色开始冒险

游戏中提供了4种人物角色供玩家选择，种族不同，则能力值、擅长技能、使用物品都不同。一开始在选角的时候，需要注意按照角色所擅长的技能合理分配属性点。例如：布坎睿亚在力量和体质上，而凯利顿及耶蒂亚比较重视魔法，所以重点在智慧和体质上。至于人类，建议将敏捷加到最大值，以便拥有充足的电力。了解各种族之间的状况之后，你才能将各种族的能力发挥到最大值。

依种族特性会有各种古代和未来的装备供玩家穿戴，但是要注意一点，所有这些装备都有等级和个别的能力要求，并不是任何等级任何角色都可以随意穿着高级装备的。一开始，玩家身上的衣物并不多，所以需要通过战斗来获取经验和金钱。一般在商店中可以购买到从初级到高级的各种装备，另外还可以通过合成，制造拥有特殊能力的武器和装备。



游戏画面具有很强的现实感，而且画面华丽。在游戏中，你可以随意调整视角，缩放远近镜头，更仔细地掌控敌人的行动。时间久了你还会发现，游戏中有日夜的分别，天气有阴晴变化，白天会随着时间流逝而影响阴影的长短，同时也会有风、雨等气候变化，而且在不同的天气中使用的魔法效果也会不同。

在《混乱冒险》中，积累一定的经验值后可以升级，每升一级，将获得3点能力值，玩家可以选择将它们分配在属性或是技能上，以提升自己的能力等级。所有职业一开始只可以通过一般攻击来打怪物，玩家伤害的怪物越多，取得的经验值相对增加，如果玩家在战斗中死去便会自动传送到最近的村庄中心。在画面左上方的雷达图中，玩家可以清楚知道敌人的多寡，因为雷达上的红点代表敌人，黄点代表其他玩家。

冒险区域介绍

Laghaim 是一颗环境与地球相似的行星，从沙漠到密林，拥有各式各样气候不同的地区。在人类居住的温和地区、凯利顿居住的炎热地区、耶蒂亚居住的密林地区、布坎居住的荒凉地区之外，还有其它已灭亡种族曾经居住过，并留下许多遗迹的区域。

○白色大理石之都拉格拉米亚

拉格拉米亚是古代 Laghaim 所有种族聚集召开会议的地方。虽然离建造时已相隔数千年，但是当年精湛的建造技术使这座都市依然呈现雄伟的姿态。因为长年战争与普罗格梅尔的入侵，其他的地区都已经被毁得残败不堪，而这地区由于四面环海，而从战争中保存了下来。

所有第一次进入游戏的玩家，都将从这里开始冒险。这里是为初学者准备的练功区，很多低等级的怪物都聚集在此。初级玩家可以从东北方开始，以逆时针方向环岛，顺便升级。一开始会碰到的怪物包括白虎、螃蟹、蝎子等等。

拉格拉米亚有两个特别的活动场所，一个是圆形竞技场，另一个则是求生岛。这两个地方可以进行其它一切地方都不能进行的PK，圆形竞技场是玩家们对决的地方，而在求生岛上，从怪物身上取得物品的几率很高。可以在此与怪物对决，也可以进行公会间的战争。但不能忘记的是，《混乱冒险》这个游戏很重视战友间的和谐，若只以 PK 为目的，则未来一定会后悔。

○各种环境混杂的戴卡勒蒂

戴卡勒蒂是目前已消失的戴卡顿族所生活的地区，除了北方一片绿洲外，其他全是荒地。各处都有为了军事目的而建筑的村落，这里的怪物等级也比较高。除了近身肉搏战的怪物外，还有拿枪乱射的，不知何时何处飞来一颗子弹，就会送了你的小命。这里有沙漠、密林、山丘、荒地等多种独特的地理环境，同时猎杀这里的怪物可以获得比猎杀其它地方同级怪物更多的金钱，适合穷人练级之用。

○只剩下死亡阴影的墓地戴卡伦

戴卡伦原是 Laghaim 居民共同使用的安息地，也就是墓地，但不知何时变成了死者安息的荒凉之地，阴森的气氛，强大的怪物，[illegible]会使用魔法的骷髅法师，使得在其它地区[illegible]也都感到十分恐惧。大部分怪物使用瞬间移动作战，怪物们太强大，将玩家引导到死亡中。杀这里的怪物，可以获得比其他地区更多的经验，但是由于强大的怪物时常在戴卡伦入口附近，所以进入此地也是很困难的。

○[illegible]

主要在夜间活动的戴卡顿族，原是在各处都遭到奇袭的种族，但是随黑暗帝王卡巴哈的出现，学会使用强力召唤魔法的戴卡顿人，成为了夜晚的恐怖来源。害怕他们势力扩张的布坎族，打破日夜协议（分日夜统治的约定），侵入戴卡顿族的居地，展开奇袭。双方死伤惨重，之后华丽的宫殿变为废墟，但当时召唤出的强大怪物依然留在这里，守护着他们的宝物。戴卡顿废墟共有四层，适合中高等级的玩家进入。这里出现的怪物跟其它地方比起来，会让玩家得到更多物品，不管什么等级的玩家都会为了得到更好的物品而来此与怪物战斗，宝物商人也常在此出没。

初级怪物介绍

○盔甲鼠（拉格拉米亚）Lv 1

拉格拉米亚海边或村庄附近，常可以看到此种长了硬壳的老鼠。它们体型很小，身上有壳但非常敏捷，小而锐利的牙齿上有毒素。由于毒性太弱，不到能威胁生命的程度[illegible]

○骷髅（[illegible]）

它们[illegible]的[illegible]。它们的 Laghaim [illegible]，所以后来 4 [illegible]人类的叫法——"骸"，跟其它怪物比起来，他的攻击力较弱，但常成群结队，所以也不能掉以轻心。

○[illegible]（拉格拉米亚）Lv [illegible]

长得像螃蟹的怪物，尾巴上有强力毒针，被攻击者会出现大伤口，中毒部位快速肿起，若不解毒就会渐渐走向死亡。

○甲蟹（拉格拉米亚）Lv [illegible]

与地球的螃蟹很像，但是脚有六只，其中前方的两只螯被用来取食。主食是腐肉，最近由于异常繁殖使得食物剧减，而开始攻击路过的动物与行人。用锐利的螯在附近的动物身上造成很深的伤口，若对方出血过多而倒下，则会将其抓来吃。

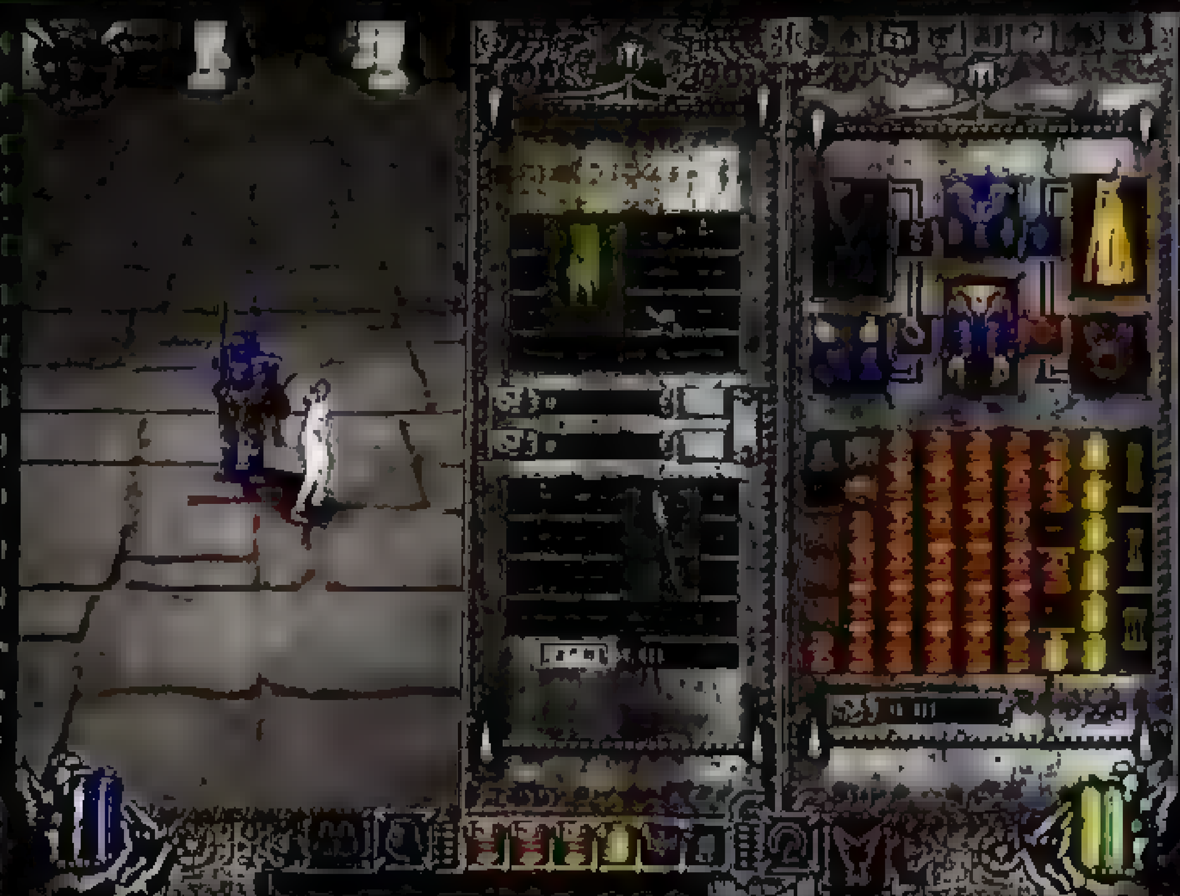
○毒甲蟹（拉格拉米亚）Lv 10

与甲蟹类似，不同点是长有毒角，所以会让毒液渗透到猎物伤口再取食。主食是狼，但偶尔也会猎杀白虎等动物。

○白老虎（拉格拉米亚）Lv 12

人类刚到达这颗星球时，发现这种动物跟老虎相似，只是毛色纯白，所以称为白老虎。它们虽然凶猛，但有时会被甲蟹或毒甲蟹吃掉。生性喜欢水，常游泳，且喜爱寒冷天气，故有推测说它们是从 Laghaim 北方游泳而来。





海蝎子（拉格拉米亚）Lv 22

主要栖息在海边的沙地森林，吃海中的生物维生。用长尾巴攻击猎物，所以被称做海蝎子。跟栖息在内陆的毒蝎不同，并没有毒性。但由于力量强，有时甚至会抓白老虎来吃。

克梅罗怿（拉格拉米亚）Lv 35

拉格拉米亚唯一拥有的像样的智力生物，会使用简单工具，战斗时主要是以巨大的怪力将对方击昏，再活生生吃掉。原本分布在拉格拉米亚的各地，但在广场建设完成之后，被逼到外围的岛上，偶尔会成为拉格费兰特成员夸耀武勇的牺牲品。由于是群体生活，所以算是很可怕的怪物之一。

初级玩家快速升级的方法

等级超过5级之后，玩布坎这个种族的玩家，除了提升体力和体质外，最好将能力值加在"精通剑术"和"精通斧术"技能上。这样将可以提升攻击力，让你较容易击倒敌人，等级也比较容易提升。玩凯利顿族及耶蒂亚族的玩家，除了提升指挥和体质外，最好能再提高魔法技能（一次提高一种），如此将可增加范围、攻击力，战斗起来也比较容易。但要注意一点，魔法等级越高，法力消耗的也会越多。玩人类的则是要提升"射击术"的等级，才能使战斗力加强，并快速升级。

在《混乱冒险》中，和同伴一起组队冒险，远比自己一个人孤军奋斗更有意思。若能与伙伴协力打倒敌人，将可获得额外的经验值奖励。等到可以轻松打倒海蝎子、克梅罗怿之后，就可以从拉格拉米亚广场的传送门出去，到各族的城镇看看了。需要注意的是，距离城镇较远的地方，怪物等级也比较高，越级杀怪要小心。等级提升后，建议布坎提升力量、体质、精通剑术或精通斧术技能。若平均的提升力量和体质也可以，但是建议习惯用斧者着重提升力量。凯利顿、耶蒂亚族建议持续加智慧、魔法技能。不过，力量也要提升到足够使用所需装备的程度才行。虽然凯利顿的生命力较低不耐攻击，但与其去提升力量和体质，不如将魔法技能中的魔法盾等级提升，便可以补足这方面的弱点。人类建议提升敏捷、射击术技能。为了能够穿装备和武器，也要加点力量。另外，如果觉得很快就会被击倒的话，建议将电子盾技能提升。

到了高级阶段，差不多就可以去找各种族的专用装备来穿了。这些装备在商店里是买不到的，必须靠打倒敌人来取得。这些敌人大多出没在地下城深处，或离城镇相当远的地方。

武器资料库（表）



枪类武器

名称	必要等级	必要敏捷	必要力量	双手攻击力	攻击速度	电力消耗量
[illegible]	1	[illegible]	1[illegible]	11~1[illegible]	快	[illegible]
[illegible]	1[illegible]	[illegible]	1[illegible]	20~2[illegible]	快	[illegible]
[illegible]	2[illegible]	[illegible]	2[illegible]	[illegible]	快	7
[illegible]	3[illegible]	5[illegible]	26	11~5[illegible]	快	9
[illegible]	50	58	32	56~7[illegible]	快	11
机关枪	62	65	30	51~66	非常快	7
[illegible]化步枪	72	70	38	75~98	快	15
电浆步枪	81	76	40	86~112	快	20
巴斯卡步枪	91	82	45	95~124	快	21
M-99	106	88	50	79~112	非常快	25
[illegible]洛式步枪	50	58	32	56~7[illegible]	快	11
[illegible]步枪	134	100	59	131~170	快	33
[illegible]步枪	148	106	65	143~18[illegible]	快	39
吸力枪	18	42	16	27~3[illegible]	快	6
猎杀者	3[illegible]	48	21	25~37	非常快	7
雷射枪	4[illegible]	65	28	45~67	快	10
杀手步枪	55	61	3[illegible]	70~78	快	13
旋风步枪	17[illegible]	11[illegible]	65	159~16[illegible]	非常快	2[illegible]

混乱冒险

斧类武器

名称	必要等级	必要力量	双手攻击力	单手攻击力	攻击速度
石斧	1	15	—	3~5	快
[illegible]	[illegible]	[illegible]	—	9~12	快
[illegible]	10	44	—	14~18	快
[illegible]	19	[illegible]	—	25~3[illegible]	普通
双刃斧	2[illegible]	58	35~48	—	普通
[illegible]之斧	3[illegible]	70	48~60	—	普通
[illegible]之斧	48	75	80~10[illegible]	—	慢
星之斧	51	78	68~90	—	普通
[illegible]战斧	60	80	71~97	—	普通
[illegible]之斧	7[illegible]	8[illegible]	99~14[illegible]	—	慢
鬼角之斧	92	94	115~158	—	慢
战锤	105	10[illegible]	130~170	—	慢
[illegible]战斧	120	120	—	125~163	普通
战斧	135	135	162~190	—	慢
吸血鬼斧	150	150	210~250	—	慢
[illegible]之斧	20	44	23~31	—	快
半月斧	28	61	44~5[illegible]	—	普通
利刃斧	4[illegible]	74	64~70	—	普通
[illegible]斧	180	165	290~330	—	慢

剑类武器

名称	必要等级	必要力量	双手攻击力	单手攻击力	攻击速度
[illegible]	1	1[illegible]	—	5~7	非常快
[illegible]	[illegible]	1[illegible]	—	7~[illegible]	快
[illegible]之剑	7	[illegible]	—	12~16	快
[illegible]	13	41	—	15~22	快
[illegible]水晶之剑	2[illegible]	4[illegible]	—	22~28	非常快
黄金之剑	30	53	—	30~42	快
[illegible]	40	48	—	31~40	非常快
[illegible]	45	62	—	45~58	快
[illegible]	55	75	—	62~81	普通
[illegible]水晶之剑	68	49	—	48~63	非常快
[illegible]水晶之剑	75	54	—	53~69	非常快
[illegible]之剑	8[illegible]	84	—	90~117	普通
[illegible]刀	95	89	—	103~134	普通
[illegible]	107	94	—	99~129	快
武士刀	120	97	—	99~129	快
[illegible]之剑	135	10[illegible]	—	93~121	非常快
魔人之剑	150	109	—	136~177	快
[illegible]之剑	20	44	25~29	—	快
[illegible]之剑	3[illegible]	58	—	39~47	快
[illegible]	180	133	210~235	—	快

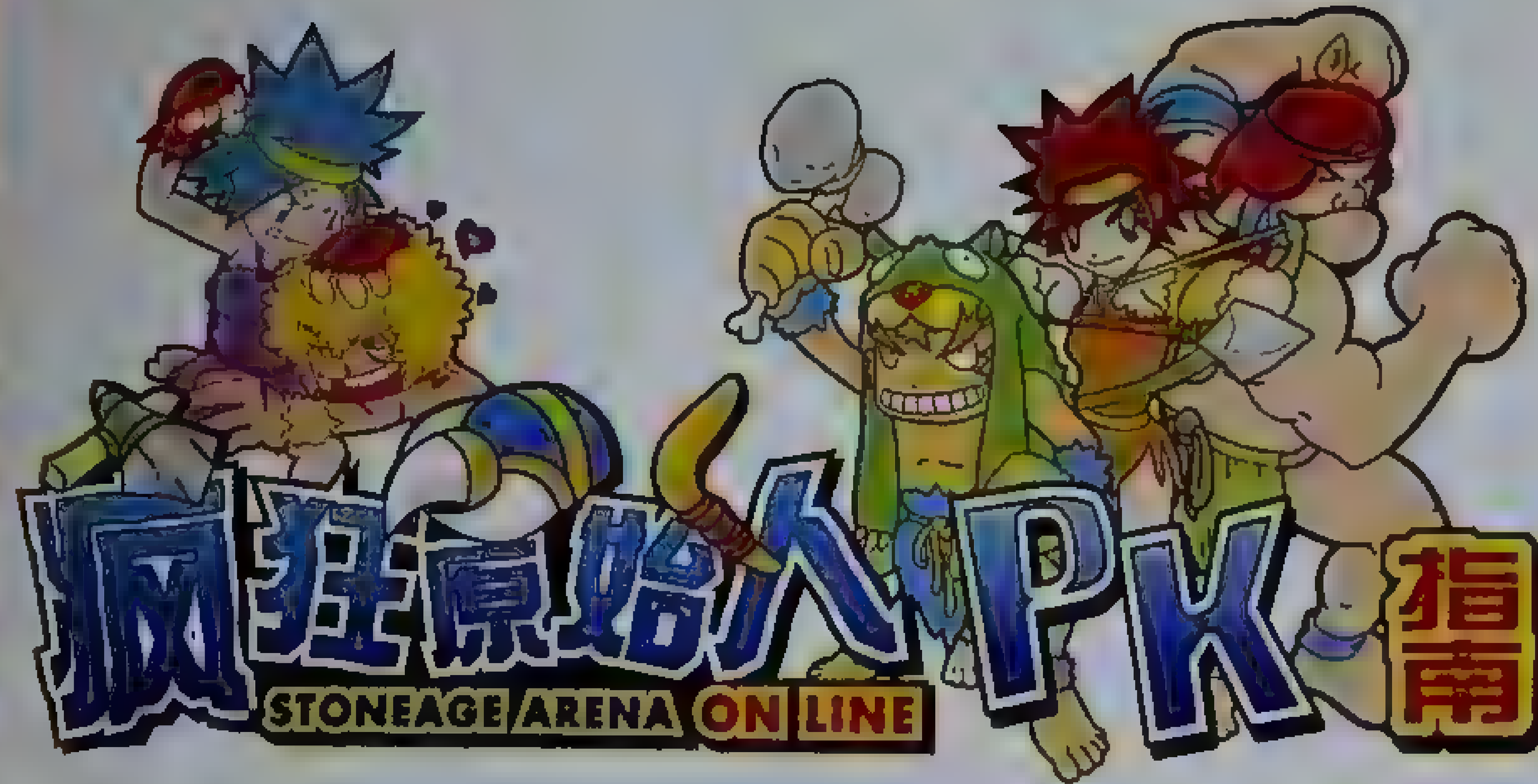
杖类武器

名称	必要等级	必要智慧	必要力量	双手攻击力	单手攻击力	魔法攻击力	攻击速度	魔法速度
[illegible]	1	15	8	—	3~5	3%	快	5%
[illegible]	[illegible]	20	12	—	5~6	6%	快	6%
[illegible]	10	32	16	—	10~12	10%	快	12%
[illegible]	18	41	19	15~18	—	15%	普通	16%
[illegible]	23	48	20	20~25	—	10%	快	12%
[illegible]	18	41	19	15~18	—	15%	普通	16%
[illegible]	43	62	26	31~33	—	31%	普通	28%
[illegible]	60	71	[illegible]	34~39	—	41%	普通	30%
神秘法杖	74	70	32	37~44	—	50%	普通	30%
[illegible]	89	83	35	40~46	—	56%	普通	30%
[illegible]	97	90	37	43~49	—	64%	普通	30%
[illegible]	115	98	39	46~52	—	75%	普通	30%
[illegible]	130	106	41	49~55	?	84%	普通	30%
[illegible]	145	114	43	52~58	7	93%	普通	30%
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	55~61	—	102%	普通	30%
[illegible]	[illegible]	51	[illegible]	[illegible]	—	22%	快	24%
[illegible]	[illegible]	67	[illegible]	25~30	—	26%	普通	24%
[illegible]	[illegible]	[illegible]	48	58~64	—	100%	30%	普通

环类武器

名称	最低等级	必要智力	必要体力	攻击力	魔法耗费量	攻击速度
[illegible]	1	15	6	[illegible]	3	非常快
[illegible]	12	22	10	8~12	4	快
[illegible]	23	34	14	18~27	8	快
[illegible]	37	41	14	17~25	8	非常快
[illegible]	50	54	17	40~54	14	快
[illegible]	64	57	20	48~60	16	快
[illegible]	72	64	24	58~66	21	快
[illegible]	82	74	27	22~34	20	非常快
[illegible]	94	81	30	72~94	24	快
[illegible]	115	94	36	86~100	36	快

你是善战吗？你想成为战斗之尊吗？你勇敢吗？你想获得英雄称号吗？我们一起联手进入《混乱冒险》，让光华的利刃震撼昂视的人群，让绚烂的魔法[illegible]



疯狂原始人PK指南

文／吴淼

最近由北京华义发售的一款新类型网络游戏《疯狂原始人》，成为很多石器玩家的新宠，因为它就是在《石器时代》的基础上衍生出来的游戏。所不同的是，《疯狂原始人》主要以PK为主，所以游戏设定比较大胆，不用你自己练功，当你进入游戏时，会得到500点红利，可自由分配属性点数，而且在游戏中可以随时变更。所以免去了练功的繁琐，使每个玩家可以全身心的去PK而不受到升级的困扰，相对于其他游戏为了练功而每天挂机费时间费精力，《疯狂原始人》算得上是颇为玩家着想了。在游戏里，不但点数可以随时更改，而且武器、装备、宠物也可以随时更换（在非战斗状态时）。这里有你想要的16级和19级的武器和衣服，全是不要钱的！换句话说就是任你挑，挑花眼为止，而且如果你觉得所选的东西不好用，下次战斗前还可以去换别的。在《疯狂原始人》中所有宠全是120级的，并且增加了好多梦幻宠物和在《石器时代》中未开放的宠物。白虎，在石器里可以说是稀有动物吧，我一直都想要一只，但是等级不够，不能领取。而在《疯狂原始人》里，你可以随便拿！呵呵，开心！另外提一下，白虎在这里可是PK的标准装备哦。凯恩，没听说过吧？是新增的宠哦，和年兽是一起的，再有黑人龙，粉人龙，金暴等等…… 馋得人流口水。



游戏的控制很简单，这里不多说了，下面要讲的是本文的主题——PK。在原始人里，你最多可以骑一只宠，带3只宠，所以无法将地水火风4属性的宠全带上。因此游戏中，就要充分利用极光的精灵，把对方的属性反转，转到刚好被你宠物属性想克的属性，这样一来，你只要准备两种属性的宠就好了，还空一个宠的地方呢，当备用好啦。

（一）纯攻人：

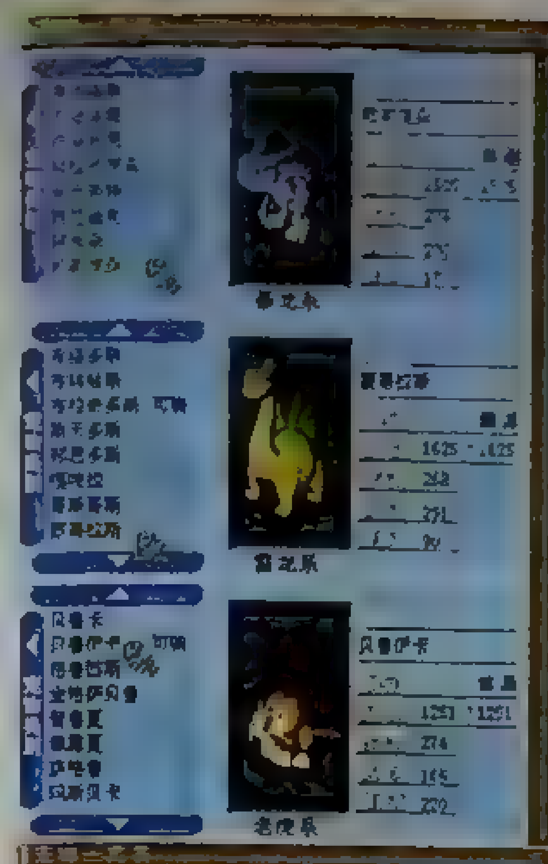
如果要选的是纯攻人的话，建议你骑大雷龙（反正再骑虎敏也高不过人家）。选水属性，毕竟地属性的宠别人不怎么带，之后拿弓带石化或是混乱精灵。宠的话选大雷龙吧，血多没话说，防也可以。在战斗中让宠忠犬，你用弓就开始乱射吧。射中一下是一下，速战速决，不是你死就是他死。因为你是攻人，所以血非常少，被人家K一下就挂，但正因为你的攻厉害，所以如果你属性刚好克他，而你的大雷龙边忠犬边又打中他，你的弓也能准确地射中他的话，不消一个回合他就挂啦。这样速攻很爽吧，但是要知道，我这是加了多少个前提才有的结果啊，所以，并不建议纯攻人去单P，如果你参加了团P，倒是可以起到一定的作用，祈祷对方不会第一个就选择打你吧！

做为攻人，还有一个极其疯狂的PK方法，就是不要装备爪，而是装备斧子，骑虎（加敏），选攻击高敏捷低的宠，与之合击。我敢说，如果不是你属性和宠的属性被对方克（属性克不克他全不重要，能克他更好），那么只要一下他就会挂啦，实现真正的秒杀！但是这样一来，你死的也更快，上面的PK法，你还可以扛一个回合，这种PK方法如果对方先打你而不是打你的宠的话，你连出手的机会都没就会挂了。也许你说，反正全是功人，扛一个回合和扛半个回合差不多，那我也没话可说了。推荐宠物 绿色雷龙4只，宠物技能全选忠犬去扛打。推荐装备 服10滋润5弓19不带精灵，首饰是B3防混乱和石化。

（二）纯敏人：

全敏则是把500点全分配在敏捷上，这样的话选普通的宠是不行的，因为你敏太高，要找个敏太少的宠，和你配合就不好了。所以，最好选白虎和黄鸡，再来个凯恩（风10属性）。遇到对手先放精灵，如果对方的属性克你的宠物，就用极光精灵把他的属性反转，之后换装备，如果你用的是白虎的话，就换水的精灵5，水属性增强，之后白虎用倍2。如果对方给自己宠加镜，你就过去破他的镜，因为你的敏高啊，而且又不加力，所以被镜反弹也不会很疼的。之后你的白虎就冲上去了，OK，如果打的好的话对方的一个宠就挂了。因为只能有3个宠，所以用这个方法把对方的宠全打死，对方就只剩下孤身一人了，你爱怎么玩弄全可以啦。所以作为全敏人的打法就是，人先上，宠随后，这是千古不变的真理。而且因为是全敏人，所以在团P时能够最先行动，若对方属性不对，你就先反转他们，为自己的队友创造机会，或是给对方一个迷乱或石化，如果能命中就更好了。不过，现在大家全知道带防混乱和石化的B3，所以放精灵的目标不是人，而是宠。让对方的宠反啃自己的主人不是更好玩？

还有一个比较冒险的PK方法，就是不骑宠，这样一来你的敏就会非常高，因为在这里每个人全是可以随时变换的，你选的是全敏对方也有可能是全敏。那么一来，你们的敏捷相差不了多少，这样你的优势也显示不出来了。所以，唯一能显示出你高敏的办法就是不骑宠，这样你也将完全占有战斗的优势，但是同时也有弊端，那就是你不骑宠时，对方的攻击力也将完全作用到你的身上，骑宠的伤害力会按比例分配在人和宠身上，相对而言人所受的伤害就比不骑宠时要小，不过敏人不骑宠时的敏捷也非常高，除非对方用合击来打你，否则一般是不会打到你的，所以你照样可以按计划实施你的PK战略。推荐宠物 白虎，黄鸡，凯恩和金暴。推荐装备 服10滋润4，B3放混乱石化，光，镜，守护和高等净化和爪，在战斗中可以随时应变以便更换装备得到更有利的战场优势。



（三）全血人：

全血人，真的没法说，没赢的机会！动作慢得可以，攻击又不够，唉~~真的很失败。唯一的优点就是血多，但是你血再多没反击力光挨人打也是不行DI~~在《原始人》里也有和等级差不多的设定就是积分，最低的是一个小猪的头像，之后是黄金羚羊头，再往上是大象头、虎头和雷龙头，最高级的是暴龙头像。你的等级积分越高，越会得到别人的尊重，所以在这里，你可以叫上你的朋友和你组队，这时候你选全血人，因为血多，所以不会很快就挂，也因为血多还可以帮朋友一些忙，这样让朋友带你混分，把你积分提高到一个阶段。不过，真的有人那么肯带你吗？所以，我劝大家别选全血人啦，不过，你要是说你就会用血人，或是就喜欢血人，那……我也没话说。推荐宠物 绿雷龙用忠犬扛打。推荐装备：全套防装，最高带个高等净化，为队友做一件唯一有益的工作吧。

（四）血敏，敏血。攻敏，敏攻：

这些非纯种的东东是很好玩的，尤其是血敏和敏血（在前面的就是主要的，敏血就是敏比血多，侧重敏），好处是敏够又有血，不是一两下可以K得死的，而且由于有敏所以再骑只虎，更是问题不大，所以这是现在石器里玩的人最多的。这类人选择宠物比较容易，可以说用什么宠全可以所以更好玩。

在单P的情况下，如果你的敏比对方的敏高，你可以先放精灵，控制全局。而你敏于对方的时候也可以反败为胜，比如对方是火属性的宠，他放了个火加强属性，但是你用极光精灵反转他的属性，这样一来对方的计划全部落空。所以在战场中有一半是靠运气的~~呵呵。接下来就是活用宠物的技能，如果你暂时只能照顾你自己照顾不了宠物，那么你大可以用地球一周来让你的宠跑开，等你这个回合调整过来，你的宠也回来了，并且如果运气好的话，打到了对方，那么很可能对方的宠就会挂掉，这样胜利的天平又多像你这边倾斜了点。如果是对方这样用地球一周呢，呵呵，你在下次开局时先给自己的宠加个镜，这样，他的宠就会死在他自己的手里，地球一周的攻击力可是不容忽视的哦！总之，在战场上再多的战术指令全是白费，随机应变是最主要的。

再说说攻敏和敏攻人，这类的玩家由于加上了攻，所以最好不要自己去破人家的镜，要不然反弹一下可是蛮疼的，不过当你必须要破人家的镜时，最好带个爪。爪分好几次攻击，被反弹的话，至少不会非常疼，而且如果是敏攻一类的话，如果对方的敏也比较高，不容易打中，大可以把爪换成枪或棒子，也可以用斧头，之后和宠物合击。这样的话，也会打到对方好多血的，迫使对方给自己加血，并且可能对方会用忠犬来保护自己，这样一来战场上的主动权就会落在你这边，你大可利用对方这次不攻击调整一下自己，比如加个血加个镜或是加个守护，再或者放精灵，放个石化吧，使对方的宠不能攻击，人可能会带防石化的B3，所以对人石化要碰运气，如果中了那就是你的太好了。放个和你宠物相克的属性，先打下人，看看能打到多少血，如果打得很少的话，估计在5个回合打不死对方就不用打了。转而攻击对方的宠，因为在这里每人只能带3个可以战斗的宠（除非他不骑宠），把他的宠打死你的胜利的机会就更多了。在这里单P的时间简直就是消磨战，所以我提倡组队团P，而每个队里全有一个指挥和一个或是两个以上的医生，如果你选的人敏加的比较少，如攻敏和血敏，你大可以做医生。对方敏高的一定先放精灵，这时因为你的敏比较少，当对方的精灵，比如迷乱或是石话又或是昏睡，之后你的高等净化精灵可就见效了。全队的异常状态全部解除，队友们又可以实行原由的计划了。而你，不要怀疑继续利用高等净化，解除队友的异常状态，因为天知道对方会不会在第二回合继续放迷乱等精灵呢。不过要小心。这时候对方应该也就看出你是医生了。在PK的基本守则里最先要杀掉的可是对方的医生哦。所以从第二，第三回合中你的宠就要开始使用忠犬技能来保护你了。并且你要通知队友药品不断的给你加镜加光加守护，这时候对方可能会想利用合击来杀掉你，不怕啦，又不是在练功。没那么容易合成功的，再说了现在全是拿爪的，因为爪的合击率是最少的，所以大不了是对方5个人5只宠分开了打你一直坚持到数个回合，因为你也有加敏，所以应该能闪开几个攻击的，而且队友又在给你加光加镜加守护，所以没什么好怕的。好好的为队友医疗吧，如果你的功敏的话，大可以用对方全打你而不放精灵的机会来和你的队友一起攻击对方，要知道，你是功敏，打他们一下他们会很疼的哦~~推荐宠物：所有宠物中任选4只，因为这类人比较平常，没有什么非要靠特定宠帮忙才能赢的战斗，所以没什么特别注意的啦。装备呢，因为在战场上要随时更换所以带的比较多，像服10滋润，生鱼片，气和各种属性精灵，还有带石化混乱的爪，还要记住带个棒子，好合击因为爪的合击的概率比较少，在战斗中随时更换战斗物品是保持在不一个不边的优势状态中是一个千古不变的道理。





以上就是我在《疯狂原始人》中游荡、PK的经验心得，希望能抛砖引玉，大家还有什么心得欢迎来和我切磋，我在里面叫wqr。■



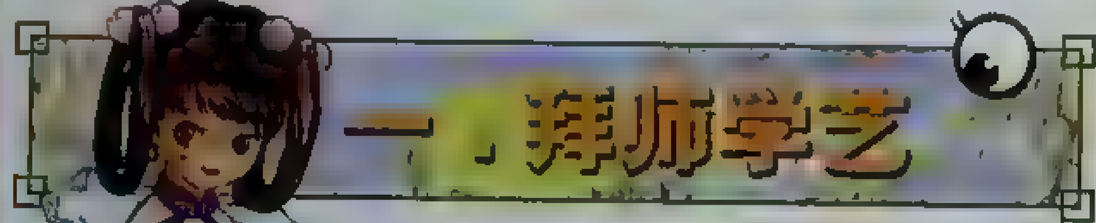
幻灵游侠 MONSTER&ME 之武学篇





文 / 吴志斌

幻灵游侠》中武功分为学习跟自创两种。学习可以通过完成任务来获得，自创只要你满足一定条件就可以进行，至于创出来的武功是绝招还是垃圾就看自己的天赋跟悟性了。



一、拜师学艺

武学之道除了天赋外，拜在明师门下也是非常关键的，即使像张三丰那种不世出的武学天才，也是先在少林寺打下了基础，才有后来的领悟内家拳去，创立武当派。在幻灵的世界里有3种武功是最出名的，那就是空明拳、少林金刚掌、醉拳。对于初入江湖的武士来说，先学一技防身无疑是明智之举。

1、空明拳

别看到"空明拳"就认为周伯通跟靖哥哥来了，幻灵世界里他们还称不上号。只是一个叫浪子剑阿峰的家伙根据空明拳的拳意还原的一种武功，适合刚进入江湖不久的武士们防身之用。

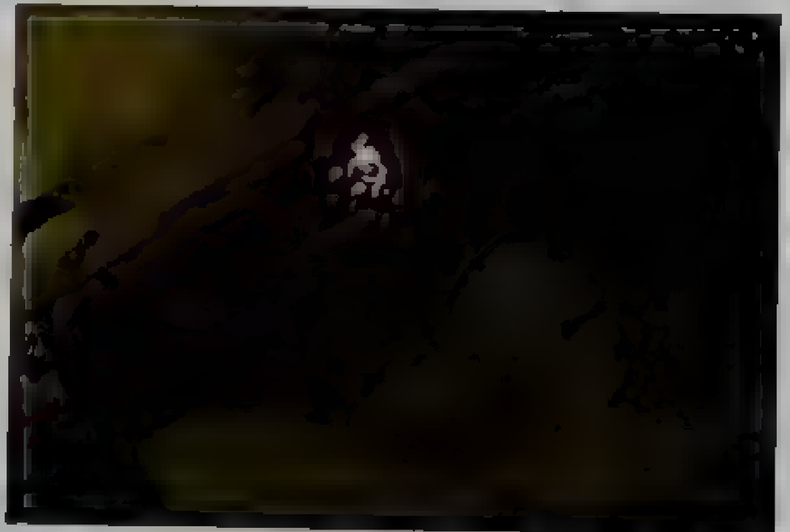
浪子剑阿峰居无定所，浪迹天涯，要找他可不是件容易的事。况且即使找到了他，他会不会垂青于你还是个未知数。还好，在进入江湖不久就得到老玩家们的密报，说这家伙最常出没的地方在凝露山城(30,33)、浮影水城(53,112)、树城(84,100)、卧佛少城(22,69)或雪城(42,67)，这5个地方的其中之一肯定能找到他。不知何故阿锋有点想不开，准备行使残酷的天魔解体大法，但是缺少必需的无极天魔丹而无法如愿。由于练无极天魔丹需要有无极草作药引，所以你只要把无极草（到华山腰道找采药人朱照启，就可以得到无极草）给阿锋时，他就会教你一招空明拳。



空明拳是新人进入江湖后所能学的第一套武功，适合100级以上的初级武士学习，耗内100，攻击效果为180。即使是练到最高层也不会有大作为，只适合初级武士防身之用。

2、少林金刚掌

天下武功出少林，要想学少林拳自然要去找少林的和尚了。当然由于你不是少林弟子，无缘无故的人家是不会传你武功的，只好投其所好了。虽说出家人四大皆空，但对于一些珍贵的佛经的诱惑还是没办法拒绝的。你要先去沙城外的怨灵洞口抓一只西皮，然后去沙城驿站旁边找到败家子小龙（92,72），给他一只西皮小狗就可以换来一本珍贵的佛经，然后你把佛经带到少林寺后院转手给惠明，就可以学到他的少林金刚掌了。不过毕竟咱不是少林弟子，而且修为尚浅，无缘学到最高深的少林武功。



少林金刚掌适合200级以上的武士学习，耗内200，攻击效果为360。练到最高层，对于一般的凡人还是有些威慑力的。

3、醉拳

醉拳是幻灵中可以学到的最高深的武功了。玩家们要想学到这套武功，得自身条件满足内2000，攻1000才能去找浪子剑阿峰（空明拳任务遇到过，）换完成任务必须的信物——醉龙舞雪剑，并且他会告诉你带着宝剑去找他的师兄高阳酒徒学习醉拳。对于凡人和散仙来说，练到1200级也不过3600点，要想满足这么苛刻的条件是不可能的。即使是地仙跟天仙能满足这个条件也是微乎其微的，毕竟点数都加到攻和内了，你升级怎么办？所以完成这个任务得另辟蹊径。

完成这套任务的关键是要换得醉龙舞雪剑（身体条件的限制），得到剑以后其他都好办。所以这里就撇开醉拳任务的前半段不提，而讲后半段。由于醉龙舞雪剑的只有少数几个人可以得到，所以成为幻灵世界的紧俏货，于是专门换宝剑来卖的人应运而生。你可以向这些卖家买宝剑，一把是80~100万，别担心会亏本，完成任务后宝剑还会留着。如果你是使剑的，这么一把加攻400防100的宝剑你正好可以用得上，与这威力差不多的宝剑商店里是150万，说到底你还有赚。如果你不是用剑的也无关紧要，完成任务后转手卖了就行了，要买这剑的人不少，不愁找不到买家。

醉龙舞雪剑只是个信物，要学到醉拳还要带上醉生梦死酒才行。既然是醉拳，当然得有醉意才能发挥招数的最大威力，况且初次见面带点谢师礼也不为过。要换醉生梦死酒先去天堂衡天台抓一只'1级的红大嘴，然后去东码头找钓鱼翁，他会让你将红大嘴留下来陪他钓鱼然后送你一瓶醉生梦死酒。好了一切物品准备好后就可以去酒鬼家找高阳酒徒，送上礼物验过信物之后他就会教你醉拳。

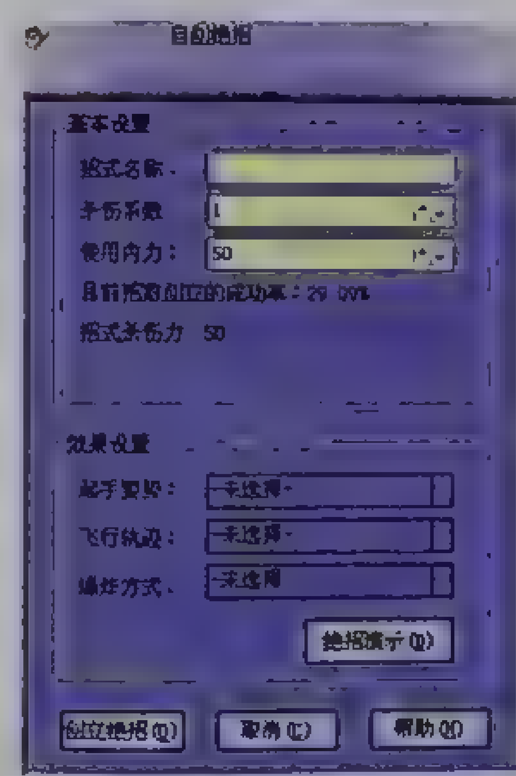
醉拳适合600级以上的玩家修炼，耗内力600攻击效果1080，醉拳练到最高级可以在江湖上闯荡一番。

对于只满足于防身要求的玩家，学会醉拳也就差不多了，如果想再进一步的话，那么只有靠自创武功了。

二、武功自创

1、自创的条件

自创的条件是等级在300以上，飞升的散仙等级100级以上，内力属性100点以上。



自创武功的威力取决于命中率、攻击系数、内力消耗。命中率的高低取决于双方的敏。敏捷高的打敏捷低的容易命中（在攻击者敏捷是防御者的敏捷的1.8倍时，达到最高命中率90%），敏捷低的打敏捷高的，最低的命中率是10%。所以考虑到命中率的问题，敏是不能低的，不然你武功的命中率太低，即使创下一招天下无敌的招数又如何？无用武之地，只能是徒耗内力罢了。

攻击系数.个人认为，这是最重要的一点，属于一次性投资。攻击系数与玩家的攻击点数有关，具体算法:攻击系数上限 =[150 +(攻击点数 −600)×5/140]/100

内力消耗:它是武功创造过程中，攻击效果的重要组成部分。在足够的杀伤系数为基础的条件下，适当的增加内力消耗，这样才能从根本上增加武功的杀伤力。

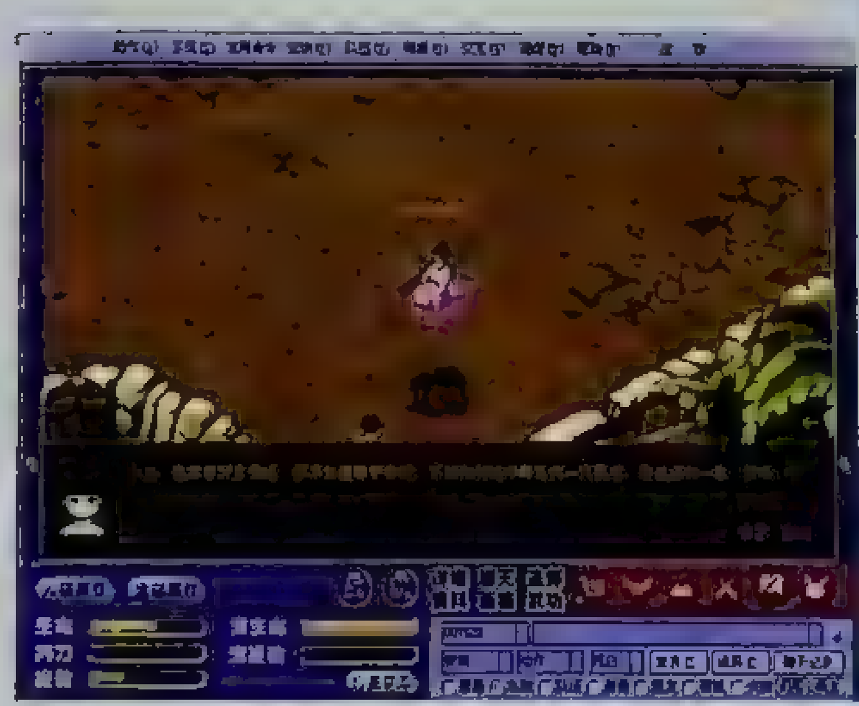
攻击系数和内力消耗直接关系到攻击效果，攻击效果的计算方法是·招数使用的内力×攻击系数×（武功修炼的等级系数）

以上是自创武功的一些基本知识，懂得了上面的知识并不代表你就能创出多好的武功，他还有创招的时机、各要素的比例等问题。

2、自创的时机

自创武功的时机选择，对于玩家的升级和自创招数的攻击力至关重要。刚达到自创武功条件时就去创招当然也不是不行，问题是你创出的招数威力有多大？威力小的武功创出来能有什么用处。有人可能会说我又不是只能创招一次，如果对招数不满意，以后级别更高的时候再创新招吗？而且我创招的经验多了，以后创招的成功率不就越高了吗？这些都没错。可是你有没有注意到，在幻灵中每个人最多只能拥有5种武功。而且自创越多，攻击越差。所以自创时机的把握就成了一个很重要的因素。玩家处于凡人跟散仙阶段最好都不要去自创，加防练级才是正道，如果对于PK有兴趣的话，买把宝剑练醉拳去，练到最高层，P倒一般的地仙是不成问题的。

二转是创招的关键，二转的时候一级升4点，1200级可以累积到4800点。



现在我们可以照着上面的创招条件来琢磨如何创招。

● 当你的攻击点数有2000点的时候，杀伤系数就是2。此时你的内力点数只需有1000点就可尝试创出杀伤2000的惊世绝招了。但是你要知道，杀伤系数越高，创招的时候成功率就越低。而且高级招数不管创招成功与否，都要扣去你一级的修为。该拳的缺点就是耗内多，在下一转时占用内力比较多，练拳的花费大，不能连发，所以在不可能保证一击必杀的情况下，不建议在PK时使用该招，可以在闯关或者过劫时使用。

● 攻击2000，内501。这种拳耗内少，500点的内力就可以连发3招，而且练到10层的时候绝对可以打掉对方1200的体力，在你熟练使用【Ctrl+A】的PK快捷键的情况下，PK时是绝对不会吃亏的。

● 此外还有一个秘诀，如果你的招数按照攻击和内力1:1的比例来创，就可以创成江湖上密不外传的一招见血必杀技。但是创这种拳法通常造成的情况是耗内过多，一个内力药加不满。这种拳适合在过天劫的时候使用，一击必杀。

3.点数分配

再接下来是怎么加点数了，以1200级为例（1200级的点数为4800，加上二转的奖励可以达到4900左右）。个人认为，敏捷很重要，如前所述命中率的高低取决于双方的敏。因此点数的分配可以照下面的一些做法。

首先，内力要加到能放3招500内的招，但一定要注意要多留1点，比如说，整整500内的招，你打算加到能放3招的内力，那么至少要加到501点（500×3=1500，这样500点的内可以保证连发3招耗内500的拳法）。为什么要多那1点呢，那是为了在你放完3招后不是完全没内力，那么，在你加内力的同时即使有人击中你也不会产生双倍杀伤。这是很关键的，大家一定要注意。

接下来是加敏，至少加到2700-3000吧，配上装备应该就可以达到3000-3400左右，这样可以保证最少闪避开对方的一次攻击，而对方再高的敏也不难击中。

然后是加攻，攻450，为了发挥拳的威力加的攻，和练级没关系。最后剩下的点数全加生命，加上装备可以保证对方即使是杀伤1500以上的拳法，也不会一拳将你P倒。至于防就一点都不用加了，在PK时防是不起作用的。

总而言之，惊世绝招也好，一招见血必杀技也罢，所需要的点数要在一转前创成难度很大，因为同时你还要考虑练级的需要，以及敏捷、防御和血值整体属性的均衡，因此一般来说，2转以后可以根据以上的创招原则，结合你的练级宠物，机动灵活地分配各属性点。■

三国演义 Online 任务解析

新手出城任务指引

◎ 许昌城

初到许昌城，人生地不熟的，就只好到处乱走乱逛吧。不过在这之前，最好先找张地图来瞧瞧。跟客栈中的旅行商人对话，他会告诉你，你是第一万个向他要地图的人，为此他将送你一张地图作为奖励！不过，这地图所示的范围好大——全地区图，对于连许昌城城门冲那边开都还不清楚的你来说，似乎没什么用处，只是因为免费，所以先拿了再说吧。此后按 ALT+M，可以查看所在地的缩略图。

在城内各处转转，你会听到很多人说起盗贼危害乡里，全城紧急戒严的事，来到城门处，也会被守卫盘查；没有令牌不许出城。这就是你身为一代侠客，所必须面临的第一个任务了。而解题的关键，就是许昌城的地头蛇秋先生。

穿过热闹的市集，在马厩旁可以找到秋先生，不过此时他还不想帮助你，你需要先去找那个他念念不忘的女子——徐娘，问个究竟。在许昌城左上方的打铁铺前，见到徐娘说明情况，会得到她的一封请求信，拿去给秋先生看过后，他会问你三个问题。

1、如何在发挥你的战斗能力？

<A>使用鼠标左键；<B>使用鼠标右键；<C>先按左键再按右键；<D>先按右键再按左键

答案：D





2、许昌城的城门在何处？

<A>城东南；<B>城西南；<C>城东北；<D>城西北

答案：B

3、如何使用游戏地图？

<A>ALT+V；<B>ALT+B；<C>ALT+N；<D>ALT+M

答案：D

全部回答正确，秋先生就会送一块许昌通行令给你。在来到城门口，守卫盘查时回答"我这里有通行令牌"，便会交出令牌，此后即可自由出入许昌城了。

◎ 洛阳城

出生在洛阳的玩家，取得新手地图的方法和许昌一样，估计这旅行商人就是专职卖地图来的。与客栈里的两个欧巴桑对话，得知洛阳城现在也是戒备森严，出城都要通行令。而且，她们似乎还隐藏着什么不可告人的秘密。出客栈往左下一直走，途中会从小女孩口中得知一些林员外抢夺民女花妹的事情，随后会在河边碰到心事重重的林员外(735，2496)，他竟扬言要杀了花妹的意中人武哥，你除了一番苦口婆心的教育，更要赶快去通知武哥才行。

武哥和花妹就在城门进口左手的第一间民房里。为了对你的侠义心肠表示感谢，武哥便将通行令送给了你。将通行令交给城门守卫，就可以自由进出洛阳城了。

◎ 襄阳城

襄阳客栈里没有旅行商人，所以你要出客栈去找找看。在客栈门口会碰到一个慌张的小女孩，匆忙之中她塞给你一样东西，打开一看竟然就是新手地图，一问才知这是她从与之口角的人那里偷来的。与前两座城一样，襄阳城内也是全城戒备，严禁百姓进出，听说城内东北方有个老张，一直打算要投靠义勇军为国效命，或许他有办法可以带你出城。穿过集市，在铁匠铺门前找到老张，他似乎在找什么东西，交谈过后得知那张地图就是他丢的，既然这样那就还他地图吧，俗话说好人总有好报，老张为答谢你的慷慨，送了一个通行令给你，这样你就可以顺利摆平襄阳守卫，自由进出襄阳城了。

◎练兵场的功用

每个新手城中都会有一座练兵场，在这里可以安全的升级，但是条件是必须要找个同伴一起对打才行。对打会消耗精力，精力为 0 后会停止修炼，不过不用担心，因为每次升级后都会自动补满精力，所以在这里可以一直对打到 5 级。每座新手城门外都有一位老丈，与之对话会被告知等级到 5 级之后，可以获得一样武器并且会送你一首诗。依各人不同职业会得到不同的武器

义士——八角锤
仕女——铁爪
辩士——木笔，羽扇
巫女——齐眉棍
道士——逍遥拂尘
美女——翠玉匕首

都是攻击力 +15 的武器哦！另外，去濮阳城也可以买到这些武器。

新手城买药任务

每个新手城，许昌，洛阳、襄阳都有一个抓药的任务，奖励都会得到加 MP 的药和提升魅力值，其中洛阳和襄阳会各加 3 点的名声。而许昌的任务解完会加 2 点名声，所以三个都解完的话会有 8 的名声值喔。

◎许昌城

在民房中有一老伯，他会希望玩家帮他到药房取药，答应后到达药房，药师会要玩家 1000 两或指定数量药材作交换，得到药后交给老伯会得到礼物。

◎洛阳城

在民房中有一老妇，他会希望玩家帮他到药房取药，答应后到达药房，药师会要玩家 1000 两或指定数量药材作交换，得到药后交给老妇会得到礼物。奖励：100 块 +MP15 的药水 名声 +3 政治加少数经验。

(小秘密：不用给他一千元，也不用去抓药，去市集买药的买会比较便宜又很快。前题是，你要有足够的钱，因为买药大概都要花 300~400 两左右吧)

◎襄阳城

在民房中有一老伯，他会希望玩家帮他到药房取药，答应后到达药房，药师会要玩家 1000 两或指定数量药材作交换，得到药后交给老伯会得到礼物。

六大职业特殊技能学法

◎ 义士学习融合技能的方法：

首先锻炼到 8 级，到汝南城的私塾找 NPC 对话获得一封"求学函"，然后到谯城的打铁店去找打铁师父对话，即可学义士的融合。（注：每学一次需要 3 个玄铁石）

◎ 美女学习透视技能方法：

到汝南赌场前，与一位"赌中之圣"NPC 交谈。之后到汝南和谯城的赌场取东西，取得物品后，再回去找他，就能学到透视了。

◎ 辩士学习窃听技能方法：

在谯城的客栈，与一个穿黑衣的大内密探 NPC 讲话。到谯城和汝南城收集情报，并获得一块情报收集令牌。再在这两座城闲逛，会触发窃听的小游戏，获胜后即可学会窃听。

◎ 仕女学习开锁技能方法：

到豫州找一位刘大哥，取得一封拜山帖，他会指点你去找锁王。找到锁王后获得一块令牌，到汝南城下方的洞窟找两把银制钥匙。拿到钥匙以后回去找锁王，就会让你玩小游戏通过后就学会特技开锁。

附：任务坐标位置

豫州（8943，6093）
锁王所在的位置（8993，9474）
仕女任务洞穴（11234，9057）
仕女任务洞穴二层入口（5928，280）
仕女任务洞穴三层（385，2360）
仕女任务洞穴四层（330，280）

（我只打到这里，很难的。建议玩家到客栈多买"宫保鸡丁"最少 20 个）

◎ 巫女学习潜行技能方法如下：

首先在许昌门口同一个流浪书生买下"虚实之道"，然后去谯城，同张大婶聊天，之后完成小游戏就会学到潜行了。

◎ 道士学习超度技能方法：

首先锻炼到 5 级，到樵城的寺庙去接任务。买一个何首乌、五个茯苓、三个当归、十个枸杞，到汝南的山洞 10 楼找道元。玩个超度的小游戏，游戏过关后就能学到超度了。

附：任务坐标位置

道士特技汝南山洞坐标（11198，9024）
一到二楼（5928，280）
二到三楼（385，2360）
三到四楼（330，280）
四到五楼（5000，271）
五到六楼（1020，228）
六到七楼（560，305）
七到八楼（6048，4255）
八到九楼（528，320）
九到十楼（6011，2948）
十楼道元（544，448）

工作区任务提示

等级 5 级以下的玩家，在工作区可以碰到一些获得劳动工具的小任务。

◎许昌

1、农田里的老农夫汗流浃背辛勤的耕种着，腰痛的老毛病又犯了，真希望有人可以帮他按摩一下……

解：答应帮助可得锄头

2、药田里的老药师采了一天的药，非常的口干舌燥，如果有人可以给他口水不知道有多好……

解：客栈买清水，得镰刀

3、爱喝酒的老樵夫肚子里的酒虫又在蠢蠢欲动了，谁能给他壶酒来解解馋啊？

解：市集买米酒，得斧子

4、长时间的挖矿工作让老矿工的手长满水泡，无法再继续工作，有哪位善心人士愿意帮帮他呢？

解：答应帮助可得十字镐

5、经验丰富的猎人这次猎到了大黑熊，黑熊力气非常大，情况已经是他一个人无法控制了……

解：答应帮助可得猎刀

6、钱庄附近有个小男孩，一直吵着要人陪他猜谜，答对的话他还会送礼物给你哩！

解：答案是"庙"，可得钓竿

◎洛阳

1、钓鱼的老伯很着急，因为带出来的两把钓竿突然少了一把，赶快帮他找找

解：答应帮助可得钓竿

2、忙昏了头的老药师，急等帮手不来，刚好抓了你去当人工，忙过一阵之后……

解：只需对话即得镰刀

3、洛阳城内护城河的桥上，痞子刘正在打劫过望行人，身为大侠岂能坐视不理……

解：惩治歹徒后得到猎刀

◎襄阳

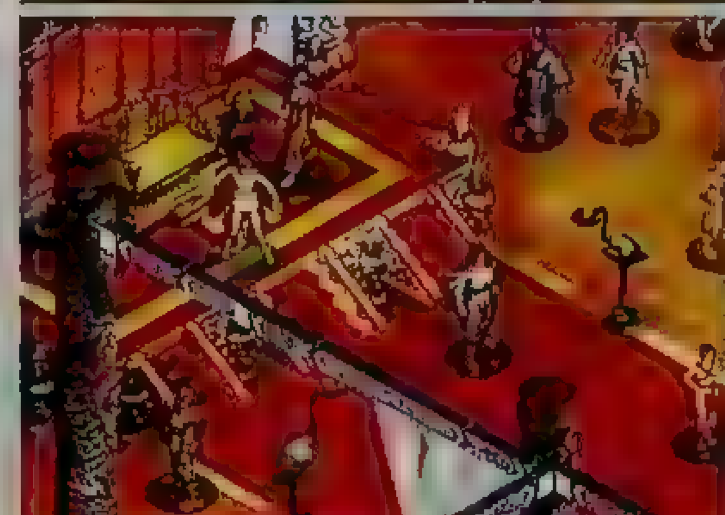
辛苦工作的矿工不小心把手弄破了，谁能帮他买个药敷一敷就好了……

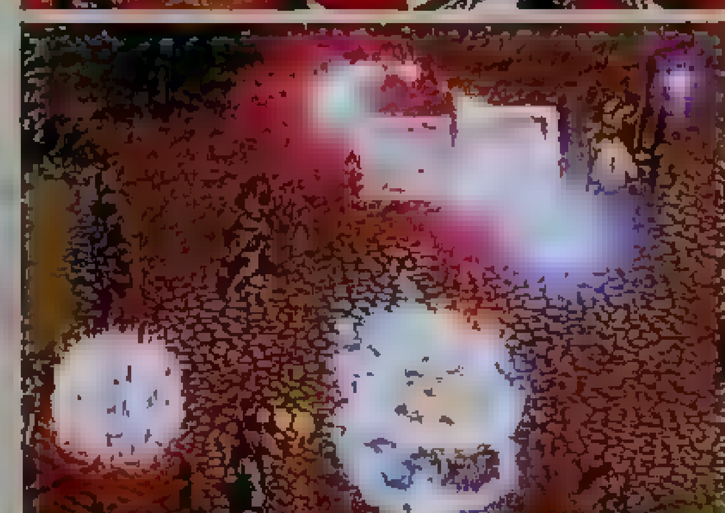
解：药房买狗皮膏药，得十字镐

附：初期打 NPC 所得物品

田鼠=碎骨(加名用的+2 点)、光辉石罩(照明)、梅子、野香菇等
野兔=甜萝卜(补血)
母鸡=鸡蛋(补血)、芳香软石(用途不明可卖 10 两)等
公鸡=鸡蛋(补血)
山羊=精钢头盔(义士用防具)、方外帽(辩士用防具)、迷情羽饰(巫女用防具)、紫色的香草(用途不明)、枯萎的果实(补血)等
盗贼=铜刀（义士用武器)、青铜戒指（全职的防具)、皮靴(防具是不是全职不清楚)等
狐狸—纯银戒指(全职的防具)、银链子、速攻靴、熊肉
野狗=兽骨(加名用的+3 点)
大熊=金爪、狼牙棒、精钢匕首
老虎=奔狼头带
流氓=古代剑(义士用+31 等级 10 才能装)
野貂=熊肉(卖的)
猴子=补血+25 的东西、鸡蛋









星云战记 MANKIND

太空基地防御阵势的设置

茫茫的宇宙，拥有着无限的矿物资源。也因此，战事总是连绵不绝。个人恩怨，公会冲突，国家战争，大部分也因矿物而引起，毕竟，抢占了拥有稀有矿物行星，对军事发展也会有很大的作用。因此，在《星云战记》里，太空基地的防御占有很重要的位置。

怎样才能建立合理的太空防御，也成为星云资深玩家们钻研的问题。在浩大的宇宙里，太空防御永远没有最好的，毕竟任何的一种防御阵势都会有被破的时候，所以，讨论的只能是较好、较合理，较难被攻破的防御阵势。

现在大部分的太空基地防御基本上可以分为几种类型

1、薄弱性质防御系统：

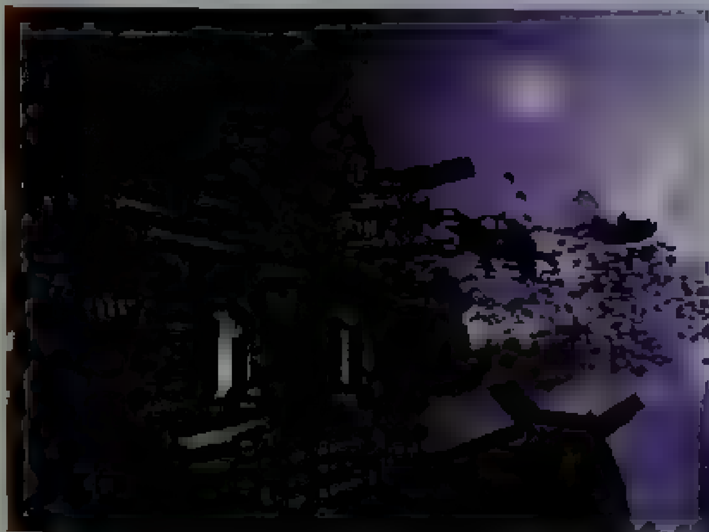
该种太空防御系统针对的都是一些小型的徕星而作出的。

小型徕星，指的是徕资源含量不高，只有0~3左右，而且星球地表凹凸不平，能建设精炼矿坑的地方不多。所以该种徕星的战略地位不算很高，一般只是初级玩家选择驻守星系。而薄弱性质防御系统，一般只由1~3重外围的S-13炮台组成，S-13后面，再架设少量的S-14炮台。目的只是对该星系作出主权宣布，同时避免发生不必要的主权争议。从防守来说，基本上价值不高。

2、中等密集防御系统：

该种太空防御系统大部分针对的是一些中、高等含量的徕星或极个别含量极少的金、银星。

中、高等含量徕星，指的是徕资源在4~9左右，星球地表算是比较平坦，或者徕矿在星球上分布比较大，一般能建设精炼矿坑的数量在



350~600左右，是大部分中级玩家的基地星系。中等密集防御系统，一般外围由3~4层S-13炮台组成，外围S-13后面紧贴着1~2重S-14炮台作梅花间隔形布局。炮台阵列后一般配以中等数量小型驱逐舰，少量银河级部队或数艘西塞进行驻守。而太空发电厂区周围会再围上1重S-13炮台，防止敌人少量舰只在混合战舰群掩护下突破外围防线，直接进入发电厂区进行攻击。从防守来看，该种等级的防御系统一般能抵御一些个别玩家的主权侵略行为，但对于群体、小型公会发动的军事行动，其防守只能作到拖延敌人入侵、占领该星系的时间，从而获得请求救援的机会。

3、密集防御系统：

该种太空防御系统针对的是一些双徕星的星系和私人性质的金、银星。

双徕星，指的是在同一星系里同时有两个星球含有徕矿。排除含量问题，双徕星的星系在管理上比同时占有两个徕星系方便得多。私人性质的金、银星，指的是非公会占领的星球，一般只由个人开采，然后作贸易物资出售，或利用开采到的金、银建造高级别舰只，并将其出售赚取中间差价。

密集防御系统，一般由数重S-13、S-14作外围紧贴型建造，在整个太空中不断参杂S-14炮台阵，连绵不断，用来消耗敌人的战线，炮台数量一般在6000~9000左右，后面再加以大量银河级战舰作配合防守。从防守来看，对私人性质的星系进行侵略行动，若遇到此种等级的防御系统，则根本无法伤其分毫，甚至小型的公会对其进行军事行动也不是件容易的事。

4、高等密集防御系统：

该种太空防御系统针对的是公会性质的高含量金、银星。因高含量金、银星掌管着公会的战斗力命脉，所以也是官家必争之地，防守上也是极其紧密的，整个太空都将布满银河级战舰，甚至驻扎防守的全部由西塞群来担任。

炮台方面将投入大量工程船来建造，力求为防守部队作出最大的火力辅助。而若对其采取进攻的话，也将是场硬战，而且是长时间的消耗战。因为是公会的命脉，所以当该星系受到进攻的时候，公会内各成员都会听从会长或司令官的指挥，调派部队支援防守。所以其防守能力基本上已经不能单单靠侦察该星系的防守部队数量来衡量。

从上面的分类来看，每个星云玩家都希望自己的太空防御可以做到“高等密集防御系统”般严密，但这种防御系统并不可能由个人来建造，毕竟每个星云正式用户只能拥有10000个单位，过多的炮台，剩下的驻扎防守部队必然不够，假若当某一面防守炮台战线被敌人突破后，防守部队的缺乏，将不能有效抵挡敌人的渗入，从而造成外围炮台因内部电厂群被摧毁而不能作出反击，只能看着成千的炮台被逐一摧毁、歼灭。

因此，由个人防守的星系，一般只能做到“中等密集防御系统”或者“密集防御系统”。如何有效地进行炮台建设，合理、科学地规划，限制炮台数量在2000~3500单位，同时又能发挥最大的火力辅助呢?

大部分星云玩家一般都采取外围方形的炮台阵列，内部发电厂区再围上1-2重炮台保护（如图所示）。但此方法存在着比较多弊端



1、单面防御火力不够。四面防御炮台数量总和虽然很多，但分摊到每一面的防守数量显然不够，抵挡不了敌人集中兵力从一方作出的攻击。而每一面每加多一层防守炮台，则炮台单位总数又将增加一层。

2、太空中部防御形成盲点。敌人如果运用迂回攻击方法，就是不需要动用大量部队冲破一个缺口，只要2000左右的“影火”（速度50，星云里速度最快的战斗机，而且建造时间短，可量产），一直往基地里面渗入，目的不在摧毁外围炮台，只需要有一定量的单位进入到内部，就可以在没威胁的状态下慢慢拆除中部的基地设施。

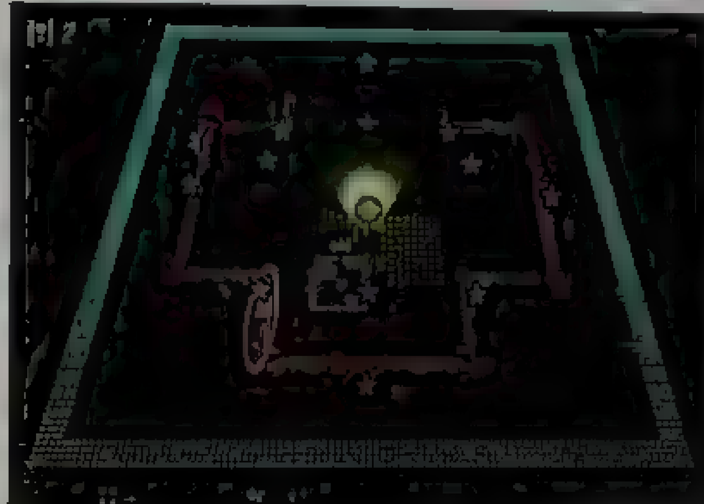
3、没有合理利用好S-13\S-14这两种炮台的特性。曾经见过一个太空防御设施，因为玩家资源不缺乏，外围放弃采用S-13，全部由S-14来替代，而且是建立在平面太空的最外围（紧贴着界限）。

炮塔型号	防御护盾	火力	火力距离	占用太空空间
S-13	2400	224	500	1×1
S-14	4000	180	1000	2×2

从参数上观察，S-14虽然火力不如S-13高，但因为防御护盾有4000，也绝对不比S-13弱。但通过试验，在S-13攻击范围内，S-13对S-14的结果是一起被摧毁（实际上是S-13先爆炸，但因为还有一些激光还在攻击，结果S-14最后也被毁了），这表明当敌人进入S-13火力范围后，S-13给敌人造成的伤害比S-14强。虽然是同时被摧毁的，但因为S-14的防御有4000HP，而S-13只有2400HP，所以在相同时间内S-13比S-14造出的伤害更大。同时，如果玩家打算紧贴密集建设防御工事的话（就是一个单位紧贴另一个单位，中间不留间隔），2个S-14的位置能建造8个S-13，也就是说在敌我两方单位距离550内（S-13的火力距离），我方在相同位置上建立S-13和S-14，防御火力比是320·84，火力相差有4倍之多。

但S-13也因为火力距离的原因，面对“八十.29”、“西塞2000 9”等远距离攻击舰只，就完全没有还击能力了。因此，太空防御系统应该讲求合理地利用两类炮台，并对其进行科学分布，再配以辅助建筑和防守驻扎舰队。

下图为某一玩家的太空基地防御阵势，从局部来看，该太空防御系统算比较出色。



先解释一下这套防御系统。

1、外围第一重防御是由4层S-13炮台组成，炮台的间隔为3。

2、里面第二重防御，正面（图2中A红色区域所示）由4层S-14外加2层S-13在外围紧贴建造，侧面由（图2中B黄色区域所示）3层S-14外加2层S-13组成，同样也是紧密型的建造。

3、蓝★为干扰器分布点。紫色十字星是电厂区（全部由综合中心组成），棕色点为后备基地分布点。中间绿色点是物资管理总基地。

注 炮台总数为5K左右。

优缺点分析

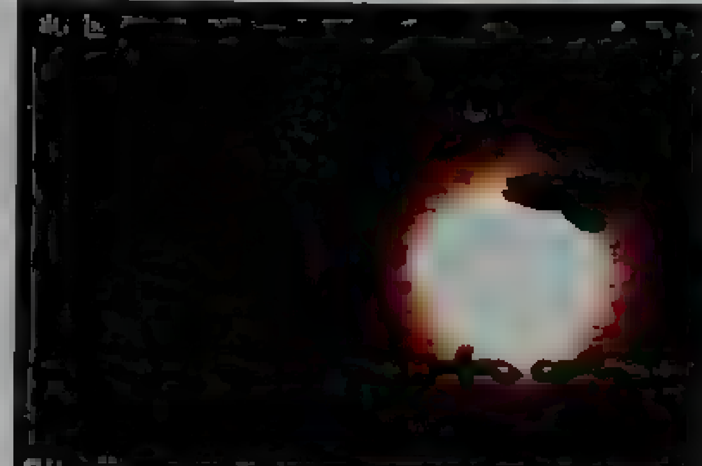
1、第二重的防御合理地利用了S-13和S-14的特点。如果敌人从星系的正面进攻（A点），只要敌人刚跳跃到该星系，第二重正面的S-14炮台就会马上对其进行攻击，第二重



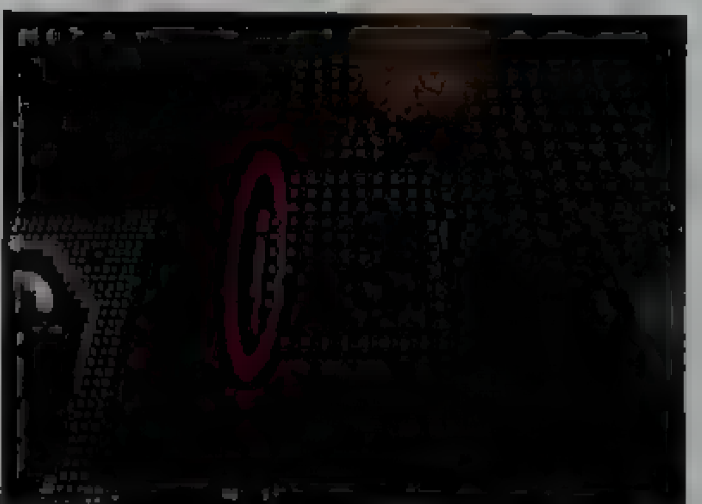
正面第一层的S-14火力距离刚好覆盖到平面宇宙的边缘。从而防止了敌人跳跃过来后聚集兵力的行动。而S-14前面再架设2重S-13，正好利用了S-13的发射频率间隔短、火力强的特点。只要敌人的单位进入射程，就马上给予4倍于S-14的火力攻击。而当敌人突破了正面防御炮塔后，如果他们进入到C或D点，红色和蓝色区域里的侧面S-14也会对其同时进行攻击。

而如果敌人从平面宇宙四个角（B点）里进攻的话，只要一进入E点，侧面的S-14就会同时开火，就是说，如果敌人从B点进攻，他将同时抵受到红色和黄色区域炮台的防御火力。

2、电厂区的防御，采用集中控制方式进行管理。



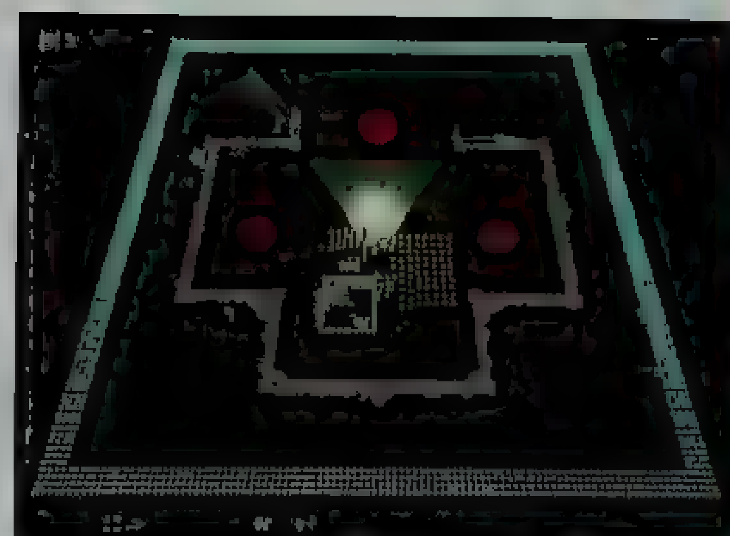
电厂区包括综合中心（发电量最大的电厂、基地、自动防御系统和总部（干扰范围最广的干扰器）。外围建造了两层S-13炮台。



外围的2层S-13(图4红色区域)专门防止敌人运用影火进行冲过防线，直接攻击电厂。而且建造时参考了S-13的火力距离，无论敌人单位在电厂区那个位置，四个方向的S-13肯定会有两个方向能同时作出攻击。就是说，S-13发挥了比较大的火力防御作用。

同时在电厂区内建造了一个专门管理全太空设施的能源连接的基地，方便了能源的管理。但电厂区采用集中地区建造，虽然带来了管理上的方便，但依然摆脱不了被对方知道方位后集中兵力对其攻击的厄运。

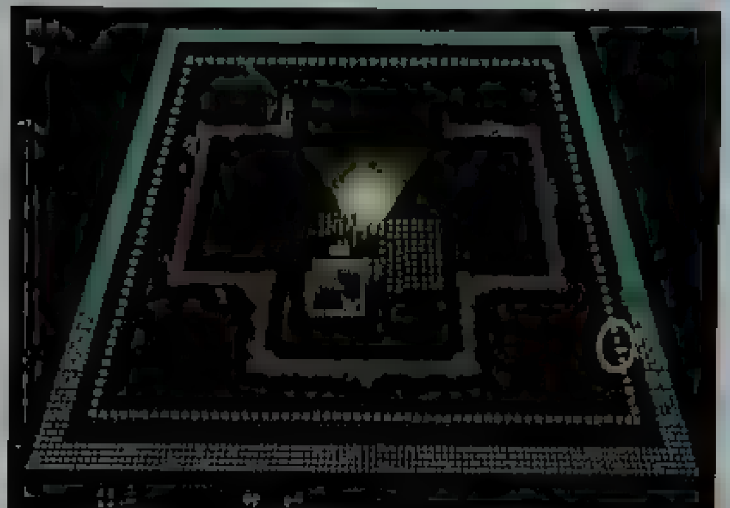
建议 相对来说，电厂区集中建造，的确带来了管理的方便，但只要给敌人侦察到所在位置，对其进行严厉打击，并将其摧毁，其他方向的炮台将完全瘫痪。要解决这一问题，可以在四面炮台火力覆盖保护的范围内建造其独立管理的电厂区（如图5踪色区域所示），并采用独立基地对其各小电厂区进行能源连接管理。这将带来各方向炮台能进行独立能源管理，管理上既方便，而且其安全性也高。



3、外围的S-13炮台弊端

外围的S-13炮台虽然起的紧密，敌人一进入太空便可轻易将其摧毁，但星云战记里面舰只爆炸会出现溅射范围（就是说，舰只爆炸所产生的冲击波会对周围的单位造成一定的伤害），所以S-13建造的这么紧贴平面宇宙边缘，并不太科学。

建议 图中黄色区域的S-13是用来测量S-13的射程的，经过测量，S-13建造在离平面宇宙边缘25格为最佳建造位置，原因为最大限度利用了S-13的火力距离。沿着离边缘25格起4层S-13外围防守（如图6所示），将会得到比



在边缘起4层S-13的效果好。只要敌人舰只一进入平面宇宙，建造在离开边界25格位置的S-13就会刚好达到攻击距离，如果建造为密集型，敌人部队只为中小量，则有可能在敌人所有部队还没前进到S-13炮台阵便遭到全摧毁，使原先遭受的伤害转移到对方舰队里。

4、干扰器的使用

在太空防御系统设置里，干扰器占据着很重要的位置。在干扰器的作用下，敌人的雷达显示将处于瘫痪状态，只能利用单位的视觉程度进行有限度地进行目测。在炮台的作用下，对敌人进行有限度的打击，如果有干扰器进行辅助，防守方可以在敌人不知情况下调动舰队到局部进行防守军事行为。

最后，对太空基地防御阵势的设置，是否合理、科学化、优秀。在于是否有利的发挥了S-13、S-14炮台的特点，分布是否合理化，再者就是干扰器的布局能否让敌人的雷达系统完全瘫痪；最后就是太空防御系统的弱点——电厂区能否避免被敌人轻易的找到并将其掌握为战场的胜负关键所在。■



精灵 实战心得集锦

文/锐

精灵》是网易公司代理的全3D网络游戏，它在韩国本土曾引起过一阵热潮，此次凭借其独特的3D画面，也很快打入了中国市场，测试期内就已异常火爆。整个游戏全部采用3D建模，游戏画面渲染得非常漂亮，使用360度旋转画面，你甚至可以清楚地看到远处的山峦、海岸线和美丽的天空。这对目前正在运行中的2D网络游戏可以说是带来了一次巨大的冲击，同时也是成功的革命。现在，让我们一起走入《精灵》奇妙美丽的世界，更快成为一名精灵世界的高手吧。

人物选择篇

《精灵》目前有4种职业供你选择，分别为战士、机械兵、枪兵和弓箭手。其中战士、机械兵、枪兵的性别均为男性，无法改变，而弓箭手只有女性角色，这也为很多爱好远程攻击的男玩家带来了诸多不便。

战士　所有游戏的主角，不过目前《精灵》中并不是过分的耀眼，特点是血多、攻击力强。后期装备非常漂亮，男性玩家的首选。

机械兵　大陆目前非常活跃的职业，防御力相当高，甚至比战士更善于肉搏战，后期也很有前途，被许多人所看好。

枪兵　单从武器来说，攻击很高，但是血非常少，防御力也低。练功很困难，被认为是典型的鸡肋。



弓箭手　如果问哪种职业用的人最多，恐怕就是弓箭手了。弓箭手虽然血少，别的方面都不太强，但是远程攻击能够轻松地越级杀怪，升级非常容易。

战士练级技巧篇

如果你选择了战士，也就代表你选择成为一名真正的男子汉，不能吃苦是不行的哦。当你刚睁开双眼，你会激动地发现已经来到了精灵的世界。不用检查你的包包，里面空空如也（真小气啊，新人什么都没得拿）。不过别急，村子外面的初级怪物非常好对付，在城里转转先熟悉地形，然后出门去杀些蘑菇怪和小独角兽，在这里你可以轻松打到4~5级。用打到的钱买一件盔甲穿上，就可以直接去绿地2杀眼球和绿豆糕了。

10级以前不用担心会死，死亡不会有任何损失。所以建议大家10级前不要喝血，死了选择原地复活，然后就在复活点附近杀。当你可以轻松地单挑眼球、火精灵和绿豆糕之后，就可以和刚结识的朋友组队去废墟1练级了。

小技巧　绿地2和绿地3有很多玩家因为打出的装备太烂而不想拿，随地乱丢。对于刚开始的新人来说，这些所谓的垃圾非常有用。建议很早的时候就来这里捡装备，用不到的可以拿到商店去卖，初期根本不用担心钱会不够用。

废墟1主要是骷髅和僵尸，对于初期的玩家威胁很大，攻击还是很高的。在这里采用肉搏战比较耗费血瓶，如果和同等级的战士组队，可以发动群攻。不过，大部分战士在这里都选择使用弓箭和标枪，毕竟《精灵》中练级都是靠越级杀怪，而肉搏根本没办法和高级怪物抗衡，这也就是为什么很多战士到了30多级才放下标枪和弓箭，重新拿起剑和斧头的原因。说到组队，其实初级时多和高级的人组队会升得更快。在废墟1杀僵尸和骷髅到15级左右，就可以装备弓箭或标枪直接去废墟3杀独眼蜈蚣了。

废墟3这里的怪物比较复杂，有木魔头、独眼蜈蚣、冰精灵、僵尸和浮灵。不过在废墟的最里面，有一个营地——几座帐篷和一堆篝火，你可以在这里购买武器和补给品，让人有很温暖的感觉，仿佛重新回到了暗黑2。除了要小心浮灵和冰精灵，其他的怪物不会构成太大的威胁，这里战士仍然需要使用弓箭和标枪进行作战。值得一提的是，废墟中有很多障碍物，对于AI并不高的怪物，我们可以利用这些地形卡住它们，然后慢慢杀死。在废墟3的东方连接废墟4的狭长地带，是练功的好地点，有很多独眼蜈蚣和僵尸之类。切记！千万不要小看浮灵的威力。这里练到20级以后，顺着东南方向就可以进入废墟4的地图。

废墟4最大的威胁是骷髅弓箭手，一旦出现，应该第一个优先消灭，其次为刀斧手，只要掌握好距离，用远程武器应该没什么问题。千万不要用近战和刀斧手对抗，你会死得很难看。28级以后尽量装备得好点，浩浩荡荡向沙漠1进发吧。



沙漠1是你的一个新起点了，这里的风景别有一番风味，看着远处刮起的黄沙和蔚蓝的天空，心旷神怡啊！好了，风景放一边，练功更重要。顺着废墟4一直向S方向走过一座大桥就进入了沙漠地带，沙漠里有一座鬼城，白天的时候一直很平静，表面看上去是个普通的小城，但是一到晚上，城里的人就变成了可怕的僵尸和各种怪物。等级不高的玩家，在天黑前要赶快跑哦。鬼城在沙漠1的右方，很容易找到，这里有很多高级装备可以打。来这里的战士，必须和朋友组队才能生存，地精无疑是个噩梦，笔者曾经无数次死在地精的手下，所以现在听了地精的叫声就抓狂（汗 -_-!）。这里有两个比较好的练功地点，一个是鬼城门口的小山坡，优点是方便补给，随时可以回去买血瓶，第二是地图左面的复活点，这里的怪物也很多，死后还在原地，很方便，不过补给回鬼城路程较远。战士在队伍中不是很受弓箭手的欢迎，所以当骷髅弓箭手出现时，你身为战士要积极冲上去消灭这些家伙，弓箭手的队友会很感激你。我们的英雄们练到30级后就可以雄赳赳气昂昂地走进沙漠2了。

沙漠2比沙漠1更加危险，骷髅弓箭手变成了骷髅游骑兵，它简直是所有进入这里冒险的玩家的噩梦。它们射程非常远，攻击力也奇高，特别是经常躲在泰坦巨人的身后，让人无法接近。战士在这里可以大放异彩了，当弓箭手的队友被游骑兵吓得到处逃窜时，你可以拿着战斧冲上去几下把它砍成一堆骨头，然后等着被你的队友夸赞你勇敢把。运气好你还可以打到相当多的好装备，30级以后的装备大多在这里掉，所以沙漠2是30级以上练功的天堂。主要怪物除了游骑兵，还有魔眼邪神，它的速度比较快，攻击也高，还有一种矮胖子，别看长得跟肉团一样，却是这里移动速度最快的怪物，要优先解决。泰坦巨人虽然速度慢，但是攻击和血都是最高，不过用远程可以轻易对付。



练功地点在美丽的沙漠湖附近较好，有座废墟结构复杂，可以跟怪物作游击战和打掩护，战士要肩负起吸引怪物和当肉盾的职责。沙漠2必须十分小心，如果你没有很多朋友组队的话，那么还是回到废墟4自己单练比较好。废墟4单练和沙漠2组队，经验差不多，不过废墟4没有好装备，是个缺点。

30~40级是个比较漫长的过程，40级后就可以进入废墟4的地牢。里面的怪物比较难对付，如果人少的话，很容易小命不保。50以后就可以去沙漠3，那个时候各位战士们早已是久经沙场的老鸟，估计也不用笔者的这个新人攻略了。

经验总结

10级后多和朋友组队练功，特别是交一些弓箭手朋友，尽量越级杀怪，你会发现练功速度飞快。战士面对强大的怪物时，往往因为服务器Lag而被怪物杀死。所以血少于1/2的时候，就喝血瓶把。什么都可以，就是不能死。当你看着半小时的经验因为一次死亡化为乌有时，是很心疼得。装备非常重要，特别是要有武士特效，《精灵》里练到某种程度之后就完全是在比装备了。人物本身的点数带来的影响比较小，平时尽量用远程武器，并不一定战士就非要用近战武器不可。

赚钱之道

战士赚钱技巧1　要钱不要命

笔者曾用1级的战士直接前往沙漠2捡装备，很多20多级的装备都被满地乱扔，曾经一个地方扔了3件鱼鳞甲，所以对地图熟，不怕死的朋友，大可以冒冒险，只要成功一次就可发财。

战士赚钱技巧2：透墙大法

废墟中不少残垣断壁，战士可以引怪物到墙的一边，然后自己在另一边打。因为战士的攻击距离比怪物远那么一点，只要掌握好距离，杀死成堆的怪物自己仍可毫发无伤。

技能篇

战士的点数主要参看下一级要拿的武器和防具进行分配，如果达到了武器防具的标准还有剩余点数，可以适当增加体制、敏捷和精神（最后的剑和几把武器需要敏捷，如果增加精神，则是发展为魔战士）。

10级以后每升2级就会有一个技能点，可以在理查登技能老师处学习技能。

格斗之术(Melee Mastery)：提高战士近距离的格斗搏击能力，暂时性增加攻击力。

炎之抗御(Fire Attribute)　增加对火系魔法攻击的抗御能力。垃圾技能，学一级就可。

绝地暴走　很多战士喜爱的技能。使用后增加攻击力、攻击频率和连击次数，但使用时自己会少血。

精准之击(Impact)：使用后暂时性提高攻击的命中机率，更有效地打击敌人。

机械兵的成长

总体来说机械兵和战士差不多，只是机械兵的防御很强，越级杀怪比战士更不容易死。而组队中可充当肉盾，所以很受欢迎。机械兵越级杀怪，可以比战士还提早一点点，不过根据个人的条件而定。按照战士的练功顺序差不多就可以了。

机械兵的技能

极光护盾(Extreme Shield)：提高盾的防御力。

机械榴弹(Mechanic Bomb)　一种直接攻击的技能；不过扔出去的手榴弹远没现在的厉害。

毒之抗御(Poison Attribute)　暂时没用的技能，学一级就可以了。

灵光护体(Physical Absorption)：机械兵最得意的招数，可以使身体受到保护，减少伤害。



枪兵的成长

枪兵练功如果没有高等级的朋友带，尽量不要越级太快，14级前不要进入废墟。和朋友一起按照比战士慢一点的速度向下杀怪。因为血少防御弱，需要注意防具的更新升级。23级左右进入废墟3或者废墟4。练到30级可以进入沙漠1。有人说枪兵很酷，酷也要付出代价，枪兵各个方面都很平庸，也许将来会对这个职业进行改进。枪兵的点数分配主要按照武器防具加力量和才能，如果要穿好鞋子，敏捷也是需要一点。不过要事先计算好，不然武器因为点数不够而拿不动，损失就大了。

在沙漠2中，经常会打出枪兵需要的镰刀来，而且等级高的玩家对这些武器不屑一顾，初级枪兵在这里转一转，运气好的话，市面上卖很贵的武器，在这里遍地都是。

枪兵的技能

龙卷枪风(Pike Wind)：在被怪物包围的时候很有用处，震退敌人后可以赶快逃脱，学一级就可以了。

寒之抗御(Ice Attribute)：增加对冰系魔法攻击的抗御能力。无聊的技能，学一级就好。

致命打击(Critical Hit)：打击敌人的要害，提高致命攻击的命中率。

霹雳一击(Jumping Crash)：高高跃起，猛烈打击敌人。可以把这个技能的级别提高，对以后PK比较有帮助。

《精灵》的世界，还有很多未知数，需要不断地去了解和摸索。如果你是一个刚刚进入精灵世界的新人，需要帮助时可以来找我，我们的天空旅团随时为你敞开（http://site.nava-ca.com/pt）。■



网络帝国 ONLINE EMPIRE



《精灵》弓箭手1–50级练功心得

文/悠长假期

本文将主要介绍《精灵》弓箭手的练功心得。主要是说1–50级的，在英雄本色我练到51级，但感觉上51–60级，甚至70级，都应该是差不多了。

第一，练功最基本的是熟悉操作。对于视角，如果是大地图用auto或者自由。如果你选择在地下迷宫练功，可以用lock，用lock的好处是不会自动放大缩小，对于地下迷宫这样的地方很实用。在自由和lock模式下，必须用键盘的小方向键转换视角。对于弓箭手来说，转换视角是非常重要的，不然被秒了都不知道是怎么回事。

第二，练功第二关键是要确认经验是你拿到的。根据官方的说法，你打了怪物50%的血，怪物的经验就是你的。不是说你打第一下，可以看到怪的血；又或者你打了最后一下，怪物经验就是你的了。所以千万不要打一下就不打了。还有一种情况，比如6个人打一个怪物，没有人打这个怪物超过50%，那么我想应该是打得最多那个人获得经验吧？

第三，既然知道了经验是这样算的，那么，组队和不组队的打法就可以研究一下了。组队6个人，只要有一个人能获得经验，那么其它5个人就能分到经验，大家无论分头打还是一起K一个，都比单独练级要来得划算。比如，此时有个比队伍平均等级低，或者相差不大的人在与这6人队一起打，那么这个不组队的人是绝对吃亏的。因为，同样等级的话，攻击力和杀怪速度都差不多，他能得到经验的机会也就只有1/7而已，可以理解为这个不组队的人在帮组队的6个人打经验。但是相反的，如果不组队的那个人比这6人的等级高出10级以上，那么，这个6人队就大大的吃亏了。因为这个不组队的人，杀怪伤害力大，速度快，经验往往会被他抢去，此时的6人队，就变成为帮这个不组队的人在打经验了。

第四，关于站位。弓箭手练功时，最常见的作战方法是打几下退两步，但是这样是不会练得快的。单练的话，建议弓箭手找个有利的地形站位打，这样就省去了跑动的时间。举例，在沙漠2那个圆形的复活点平台右边，除了魔兽兵，其它的怪都很弱智，经常会被东西卡住。这样，你就可以将它们引到容易被卡住的地方，令他们不能动弹，此时你大可以站定了狂射，这样练功比打打逃逃的快多了。就算在其它地方，也是应该这样打，找几颗仙人掌或者石头什么的绕着跑，怪物很可能会卡在当地乖乖让你射。

第五，关于战术。如果都是弓箭手组队。也是不要打打逃逃，多移动的话的确是安全，但是练功就慢。最好是大家站成一排或者一个圈或者三角形什么的，对着怪物的复活点，出一个杀一个。记得站着不要动，被怪物打中就喝血。当然不等于硬顶，对于什么泰坦的几下就可以把你做了的，当然要躲开。记住，进攻其实比躲开有时更有用，特别是当你选择了一把必杀比较高的弓时。大家可以留意一下，每当怪物中了必杀之后，都会有几秒的停顿，若是此时你转身跑开，反而给了它冲过来的机会。还有，杀骷游的时候，最好是有队友把骷游前面的大群怪物引开，再找另外一个人绕后面去杀。应该知道，骷游的威胁是小，其它近身的怪物才是大麻烦。

第六，对其它职业的看法。枪手初期看不出有什么好，高级之后据说攻击力是很高的，但是能有战士好吗？机械兵绝对好，天生的肉盾，建议机械兵和战士一个人守着复活点练级，很快的。战士初期就很好用，被动技能不错。

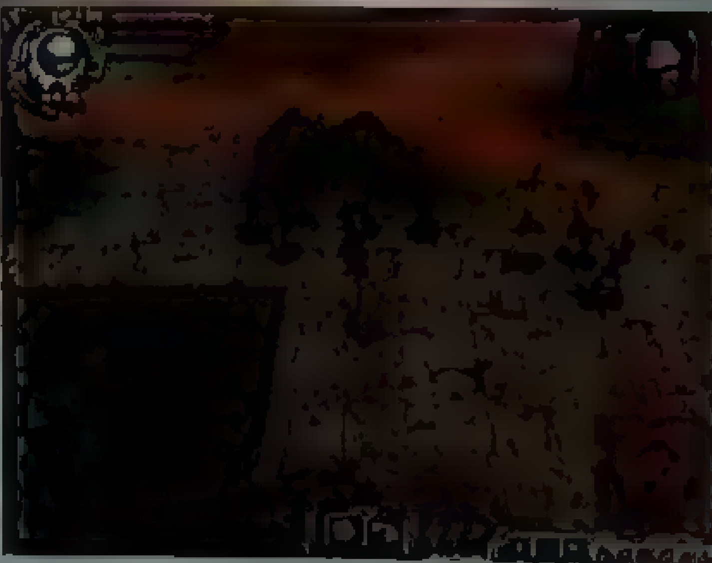
下面是我的弓箭手1–50级练功经验，希望可以抛砖引玉。

1–3级，森林1杀蘑菇什么的，可能会杀到匕首，装备之后事半功倍。3级之后可以去买把70元的破弓，体会做弓箭手的感觉。

3–6级，可以去森林2玩玩，尽量避开火精灵，它们的远程攻击招招都会打中你，级低的时候碰到两、三个，就很难应付了。怪多的时候，最先干掉的也应该是火精灵。如果你技术过硬，这时候可以去废墟杀骷髅。我3级的时候去杀骷髅，射了N分钟终于杀了一个，经验刷的一下涨了好多！

6–11级，废墟1打骷髅。如果技术够，9级可以去废墟2，小心食精灵。

12–14级，在废墟2或废墟3都可以。



15–25级，在沙漠1打，如果15–18级觉得有难度，就在废墟4打。沙漠1适合20多级的人，杀得快，升级就快。

25–50级，在沙漠2打，没什么好说的，别的地方都可以不去，就在这里一直练，当然，如果你想快速升级，枯燥也是难免的。

有人说，30多级到废墟4，沙漠1单练会快，我试过了，可能他们说的是其它职业，对弓箭手，还是在沙漠2快，大家试试就知道了。我在沙漠2打，配合好的话可以打120w一个小时，单练一般也有80~100w。还有，地下迷宫绝对不是弓箭手练功的地方。地1不说了，垃圾地方一个，地2也垃圾，不过可能很适合战士和机械兵练，没实践过不晓得。

总之，20之前要快，就要懂得越级杀怪。但是必须要注意一下会远程攻击的怪物。之后，由于地区的限制，只能靠苦练去杀怪了。

关于弓箭手加点数的问题，很多人都放弃加精神了，我认为是可取的。还有，对于弓箭手，我加的主要是力量、才能、敏捷，力量和才能只要到能够穿上衣服就可以了，剩下的加敏捷，提高物理攻击和命中。还有个体质，我从来都没加过，但也凑合……不被人秒杀就好了。

对于游戏的一点看法

1、画面图象·全开效果的话还是不错的，但是贴图方面还是有缺憾。还有地图实在是不够多，来来去去都在那几个地图打，玩都玩得闷了。

2、职业：现在实在是很不完善。特别是枪兵，不平衡。你说枪兵用标枪，他的技能那里怎么没有加标枪的？好像弓箭手的疾风之箭这样的。还有技能对于练功帮助实在不大。大家都是用普通攻击的多。

3、沟通、网络游戏最重要的就是沟通，精灵在这方面实在是太差了。聊天系统不完善，不能列好友名单，就算重复说话，也很麻烦。买卖方面也不能摆摊，大家都站在仓库旁乱喊，看看RO的商人是怎么卖东西的？精灵的"商人"呢？郁闷死了。

4、还有物品方面。我觉得《精灵》不应该限制商店里出售物品的等级——30级的物品在商店根本买不到，而是应该什么商品都卖，但是稀有的特级品没有地卖，这样比较好了。比方说，特化了的人马之臂，只能打，但是普通的可以在商店买，这样设定才合理。想想看1~2个星期很多人都30级了，但是却没有适合的武器可拿，因为商店里不卖！那让他们怎么办？这样的结果就只会导致有钱人多的是，但是装备就严重的短缺！我50多级了还穿黄铜，39级的东西，和我相差10多级的垃圾，我要几百万的钱有什么用？这是一个普遍的问题了。后果就是，严重打击高级玩家的积极性，这也是我不再将精力全部投入《精灵》的原因之一。去地牢2也打不出来什么好东西，就算到了60级，下地牢3，也是打装备难！我看到很多60级的人还用30级的点睛，这不能不说是一种悲哀。■

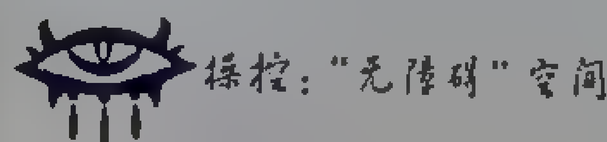


无冬之夜

剑、魔法、冒险 龙与地下城的精神再现

文/梁华栋

龙与地下城（Dungeons & Dragons）是什么？它真的像传说中的那么有趣？那些事儿事儿地总拿"骰子"摆谱的关于攻击、豁免之类的计算公式，真的会为角色扮演游戏带来不同凡响的感受？不论你对D&D相关内容有多大程度的认知，《无冬之夜》（Neverwinter Nights以下简称NWN）也许都可以成为那些从未接触过以龙与地下城系列规则所设计的电脑游戏的人迈出第一步的动力，抑或是促使那些曾经在此类游戏中因为繁文缛节和生僻习俗而最终退避三舍的伤心人重新回头。毕竟在笔者看来，这是龙与地下城的内在魅力第一次透过具体的实现，体现出足够与其名声相称的外在美。



操控："无障碍"空间

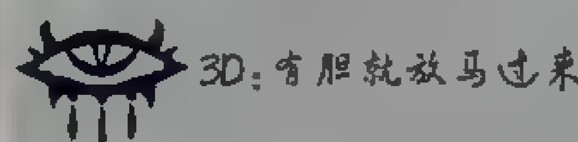
以龙与地下城规则作为设定的游戏，通常从角色创建阶段就已令人抓狂。大篇幅的英文讲述着性别、种族、职业、阵营、能力、技能等诸多元素所带来的不同意义，对于入门者来说，这个阶段是极为恐怖的。往往你花了很多时间来研读角色创建中的说明文字，最后糊里糊涂好不容易创建了一个角色，却在开始战斗之后发现"这家伙"完全是根废柴。

NWN显然下决心要以简易的操控带您登堂入室了。在角色创建及升级的时候，任何涉及到选择、分配之类的操作中，都会给出一个"建议"（recommend）按钮，在你无法决定该如何去做时，按下这个按钮，就会获得游戏系统内部根据现状所设定的默认方案。对于刚刚上手的糊涂蛋来说，这真是雪中送炭的设定啊，至少它不会让你作出过于荒唐的调整；对于走过入门阶段正在逐步提高的玩者来说，参考一下系统的内部设定，然后根据自己的理解稍做调整，这也大大加快了对整个D&D系统的掌握进程。仅此一点，就已牢牢抓住笔者的心，让人不由自主地继续在游戏中探寻下去。



顺利地完成角色创建阶段进入游戏，来自一般玩者所熟悉的动作角色扮演模式的操控设定又一次令人感到畅快不已。平常与NPC的交谈选择，四处搜刮杂七杂八的各色物品，在战斗中点击目标发动攻击、移动闪躲、借助障碍物和通道与敌人周旋等等，都将以往D&D游戏过程中给人留下的那种"晦涩"的节奏彻底抹除了。你完全可以在实时操作的状态下达成你所需要的动作，即便是刚开始的法师，在战斗时也无需像之前的其它D&D游戏中那样需要按暂停键然后才能慢慢理顺动作，NWN中多达36个快捷槽位足以提供给玩家任何需要的实时动作，随时调用各种魔法和服用药水。而右键属性及相关操作菜单的设计，也充分迎合了熟悉视窗操作环境的玩家习惯。

当NWN足以令新上手的玩家按照自然的操控习惯进行游戏时，它已成功获得了更多玩家的青睐。而此后的冒险中，它就有机会将蕴藏在富有亲和力的外表之下那令人赞叹的缜密设计一一展现给玩家了。



3D：有胆就放马过来

回头从游戏安装中的一件重要事情说起吧。这套3CD的大作完全安装需要2GB的硬盘空间，其间会询问用户安装16MB/32MB/64MB的哪一种材质，并提示说无需全部都安装。笔者的建议是，还是先全部安装再说，因为——你并不知道自己的PC能扛到什么程度。

NWN中流光溢彩的3D世界的确会令人大为赞叹，尤其是它所表现的超级材质质量，以及全动态的实时光源效果，这足以令最牛的3D加速卡在RPG中第一次面临真正的考验。材质容量方面，选用64MB的材质将可以获得非常有质感的画面效果，像地面、墙壁、宝箱、大门等物件，越是拉近视角观看，越是令人感到真切可及，不会有其它3D游戏那种拉近观看所显出的朦胧模糊的状况。但若3D显卡本身的显存容量小于选用的材质容量，则对运行效能会有较大的负面影响，即便分辨率降到最低的800×600并关闭所有特效也改善不大，此刻就需要在游戏选项中选择等于或小于显存容量的材质模式，当然，可调整的前提是安装了相应容量的材质。

决定NWN惊人的图像表现效果，同时也是影响运行效能的最大因素，便是游戏中随处可见的全动态实时光源效果。在画面特效全开的情况下，环境中的灯光、火光以及角色自身的火把或魔法照明效果交相作用，主角及同伴身边竟然会出现轮廓及变形都极尽真实的多个浓淡各异的影子，NWN中的世界顿时光影摇曳、迫力十足。虽然这些效果不会对游戏本身产生什么作用（哦，当然也有，那就是在暗处的照明效应，虽然你可以通过调节画面显示的GAMMA值来增亮），但超凡的游戏精品，都是在细节上给人以不经意间遭遇的感动，在PC游戏界中实在是太缺乏这样注重外在细节的大作了。往往是在不堪忍受画面延迟而关闭所有光影特效之后，才发现单调的环境真是乏善可陈呢。

本游戏在跨越场景和调档时都会有较大的

PLAYMARK

图像表现 ■■■■□	创意 ■■■■■
音乐音效 ■■■■□	拟真度 ■■■■■
操控 ■■■■■	
游戏名称：Neverwinter Nights	
出品公司：Bioware/Infogrames	3D声效卡：EAX、A3D、DS3D 软件3D
国内发行：天人互动	多人游戏：支持
发行版本：3CD Win ALL	控制方式：鼠标+键盘
游戏类型：角色扮演（RPG）	出品日期：2002.6
3D加速卡：OpenGL	官方网站：nwn.bioware.com
最低配置：PII450/96MB、16MB显存、8速光驱、1.2GB硬盘	
推荐配置：PII 800/256MB、64MB显存、2GB硬盘、宽带网（多人）	
优点：操控及图像表现很好，联机功能丰富，游戏扩展性强。	
缺点：场景气势略显淡薄。	

数据读取量，将内存由128MB提升到256MB将会显著提高转场速度，有经济实力的玩家在碰到这方面的速度问题时可以考虑从增加内存方面着手改善。

超强的3D图像表现之外，NWN在3D音效方面也将现有各种标准一网打尽，除传统的杜比环绕、A3D、DS3D及一些软件模拟3D之外，最高竟然支持到EAX3环境音效标准，这的确令人吃惊。这些基本技术设定暂且按下不表，游戏中各种角色都配合有大量的语音，交谈时令人感到更具生机，而环境中的各种警告声、远处传来的惨叫、战斗中的怒吼和垂死时的哀鸣，都对游戏氛围起到极好的烘托作用。惟一遗憾的，就是在游戏中似乎没有什么适合笔者胃口的悠扬的音乐，当然这方面的感受比较主观，各位请自行品评。

任务：好吃又大碗

尽管NWN一直徘徊在网络游戏与传统RPG的双重身份之间，但最终仍为玩家提供了一个足以令铁杆RPG迷大呼过瘾的庞大单人任务。

进入游戏后，相信每个人都被其训练阶段如此浩繁的会话所震惊！这NPC的话也太多了!!! 不过排除英文障碍之外来看，游戏的设定其实还算贴心，从基本的功能使用到物品交易，最后到职业特殊能力及升级方式，沿路都有NPC进行讲授。这里惟一值得诟病的，大概就是游戏为各种职业分别安排了各处的训练场，但新人进来连逛几个地方不对路，恐怕就难免急火攻心了，设一个全能训练场也许倒简单些。

不过NWN在任务安排中显然是不畏繁杂的了，这与先前推出的齐名大作《地牢围攻》(Dungeon Siege)大相径庭。在NWN中，真正的任务线展开之后，将会把你推到一环接一环的任务链中，主线任务的线索时常会埋伏在支线任务的过程中，而各个主线或支线的任务，大多会分阶段进行更新目标。好在游戏有较为完善的日记系统，每当涉及到任务的事件被触发，相关任务记录就会被更新，而完成了的任务也会放到另外的日记夹中。

物品：鸡零狗碎收藏家

推动玩家进行各种支线任务的动力，除了为主线任务寻找线索之外，也用经验值及沿途中各种随机物品来犒赏玩家。说起NWN的物品随机系统，真是让人牙齿痒痒地想要咬人。要知道，游戏中大部分放有物品的木桶、橱柜或箱子中，每次打开所得的物品都是随机出现的，最可恶的是其随机得太离谱，有可能这次打开得到1块钱，调入几次存档后看看，你会发现从中会分别得到药水、装备、宝石等不同种类不同品质的东西，一个SpellResistance+12戒指与1块钱能比吗?! 因此建议刚开始游戏的玩家在开宝箱之前存个临时存档，然后多调几次档去开宝箱，保证你捞到不一般的好东东(中间发现还可以的东西，不妨再另存一个进度暂存)。就这样，在进入第一章不久笔者就已赚到两万多块了，哈哈。不过因为这个游戏调档速度不快，所以差不多赚到的时候就懒得再搞这个把戏了，因为沉溺于此实在是很累。

说来游戏中是提供有物品合成系统的，因此拣到一些价值1元但模样看着古怪的东西，不妨掖在包里看看以后有没有用，不过这么一来，刚开始还以为用不完的六页60格物品栏很快就会被填满，最糟糕的是物品重量会在不知不觉中暴涨！……好在对于物品收集狂来说，游戏中还有魔法背包可以减轻放入其中的物品重量，同时扩充容量(背包占物品栏4格，提供35格容量)，这样即便是弱不禁风的法师也可以背上一堆东西逛江湖，真是不错的设定啊。

战斗：怎一爽字了得

前面说过，NWN的游戏过程中，玩家完全可以用动作角色扮演游戏的习惯来找乐子，畅快淋漓的战斗体验绝不会令人失望。游戏的战斗难度在默认的正常级别中也很容易对付，战士系的角色甚至可以在对付魔法系的敌人时靠生命力生扛魔法打击效果。对于魔法系的角色来说，召唤宠物加招募佣兵即可防止敌人欺近，然后在后方为所欲为地施用魔法。随着级别的提升，如果感觉战斗没有挑战性，还可以将其调整为符合D&D核心规则的设定，或者在最难级别上面对双倍伤害的考验。

其实在D&D的3D世界中，最令人激赏的莫过于将战斗中的种种状态真实地再现。比如以往在游戏中使用弓箭发射，能不能命中都只是一个提示，现在你可以亲眼看到箭矢在随机掷出的偏差程度不同时射偏的角度。你也可以看到角色在躲闪判定成功时使出各种招式避开对手的攻击，这种感受真是很有意思。

成长：每次升级的"人生"抉择

角色扮演之精髓，就是角色成长所带来的成就感。在这一点上，基于D&D3E规则的NWN是绝不会令人失望的。新规则的几项调整，令玩家在升级中可以享受到更大的成就感。升级时角色可以选择其它职业，借此成为兼职角色，同时具备多种职业的特性和能力。角色每升4级，就可以获得1个基本属性点数用于加到选中的基本属性上，升级的同时还会获得技能点、特殊技能和魔法以及选择宠物等等。

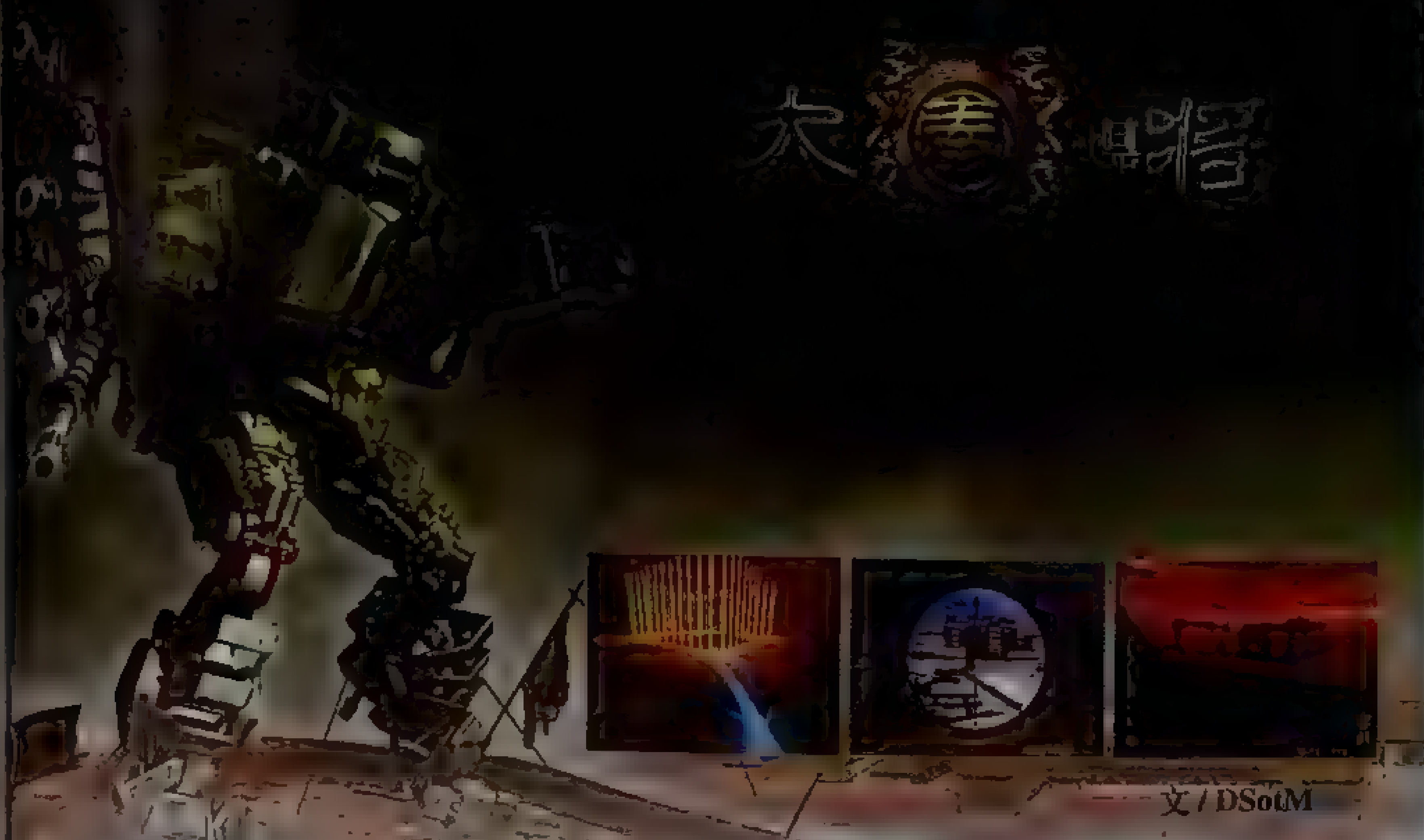
有趣的是，角色在执行各种任务的过程中，将面临行善、作恶或是保持中立的方式方法选择。比如帮助NPC完成了任务，你可以按照约定的报酬领赏，或者发挥交谈技能争取更多的报酬，这不会对角色的善恶倾向发生作用，也可以谢绝报酬，显示无私的高贵品格，这样将增加角色的善良数值；当然，你也可以显出贪婪凶狠的样子连抢带夺，这样当然会增加邪恶数值。

D&D3E：自己动手

2000年8月，TSR发表了D&D第三版规则，这个新版规则将以往一些含义模糊、不易被人理解的设定进行了改动，比如以往防御级别AC越低防护值越高的概念，就被调整为角色正常体魄下基本防御级别10，附加防护后AC数值增加这样符合普通人理解习惯的方式。在角色的职业限制、基本属性、兼职、攻击命中判定等方面都有诸多调整，力求使这一版的规则能更直观。NWN在引入这一新规则的同时，也特别打造了支持多达64人连线的服务器功能，让每位玩家都有机会定制自己的D&D世界。这种封闭式服务器模式将玩家的资料都保存在服务器端，确保所有玩家不会因为修改游戏而破坏了联机的公平性。对于有能力的玩家，还可利用NWN的开发工具拓展游戏的模组。这样一个开放式、对多人游戏有良好支持的游戏平台，实在是D&D迷的梦想国度。

《无冬之夜》并非第一部应用龙与地下城第三版规则的游戏，在场景的气势上也逊色于同为新世代RPG的《地牢围攻》。然而《无冬之夜》却以现有最高水准的游戏规则，配合以功能全面且易于上手的操控设定，在细腻的3D世界中向玩家们展现了魅力无穷的剑与魔法的冒险世界。从这方面来看，《无冬之夜》将拥有更长久的生命力。■





文 / DSotM

透过E3 2002，主视角射击堪称当今世界最流行的游戏类型。就在FPS如日中天之际，我们也迎来了属于中国人自己的FPS游戏——《大秦悍将》。

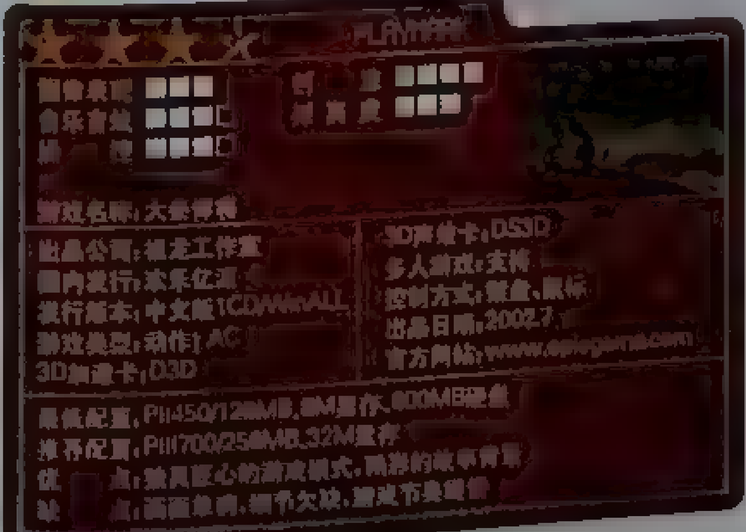
作为一款FPS游戏，技术实力自然是其中的关键。在国外，购买著名授权引擎开发自己的作品成为了一种流行，而国内的祖龙工作室却没有选择这样的方式，而是毅然走上了艰苦的原创道路，一个独立开发的3D游戏引擎——Angelica(当归)就此诞生了。这一切是出于对自行开发能力的非常自信，出于对游戏业发展趋势的敏锐观察，出于对游戏的热爱……可以说，这款引擎的整体水平已经达到了国外普通FPS作品的水准，填补了内地游戏制作业的空白。

当笔者拿到游戏正式版本之后，首先便被极具震撼效果的游戏片头CG动画所吸引。据游戏开发人员称，仅这段长5分钟的片头，从最初构思到最终编制完成历时半年之久，耗资100万。整段动画的制作完全采用了好莱坞影片的制作方式，创意、制图、建模、修改、渲染、配音，一系列过程，制作人员花费了相当大的心血，最终将这段精彩的CG过场影片呈现在玩家的面前。

在这个FPS风行的年代，一款新作要想取得成功自然要有自己独到之处，《大秦悍将》在游戏模式上表现出了更多的与众不同。首先是"双主角"概念的引入，在对战中玩家的机甲被击毁后会自动弹出驾驶员。按照游戏的积分规则，杀死对方的驾驶员得1分，而玩家的机甲被击破却并不失分。"双主角"概念的运用在联网对战中为玩家带来了许多额外的乐趣，机甲被击毁后的亡命生涯绝对惊心动魄，而其他的玩家也由"战士"变成了标准的"狩猎者"。

以"双主角"概念为前提，一种新的联机对战模式"抓俘虏"也由此出现在游戏中。当玩家的机甲被摧毁之后，驾驶员要迅速设法逃离或躲避对方捕人器的追杀，否则等待你的将是凄惨的铁窗生涯。所幸的是被俘的时间并不算太长(仅30秒)，运气好的话还可以被战友救出。在测试阶段，游戏这种新的模式已经吸引了众多的玩家。

游戏另一个亮点是纯中文界面和语音，在游戏中可以用你的母语指挥战友冲锋陷阵；而在联机时，除支持实时通信外，游戏还预设了通讯快捷键，在战斗中按下这些键便可发出语音指令，如"冲锋！"，"就在这里埋伏"，"我被击中了需要支援！"等等。这样的设计即方便了游戏中的交流，同时也提高了游戏的乐趣。



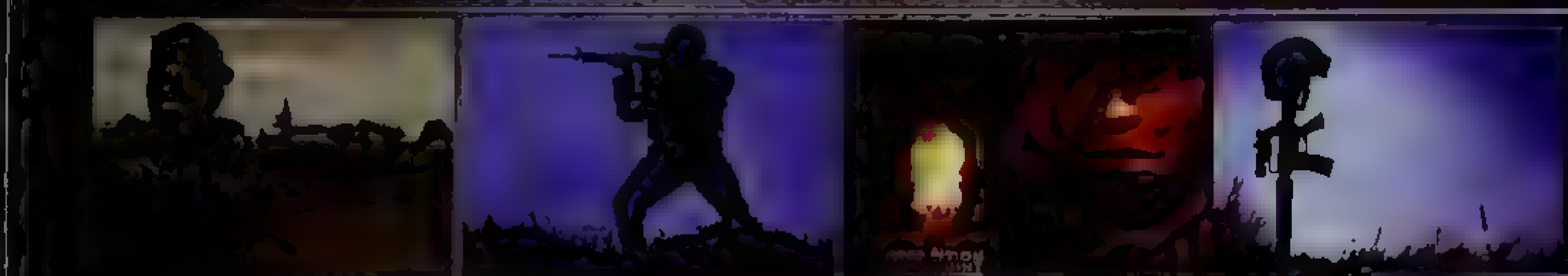
《大秦悍将》是一部用心去做了的游戏，整个作品的开发过程历时一年时间，前后参与开发的人员近70人，而在后期公开测试期间，参与的人则难以计算，真可谓是工程浩大。整个作品大至场景的搭建、各种机甲与武器的平衡；小至一句配音，一个快捷键，无一不体现出制作者的良苦用心。引用祖龙工作室主创人员的说法，"策划制作一款游戏就是对人性的感知"。尽管现在看来，《大秦悍将》在场景设计比例、游戏节奏表现和画面图像细节上仍显示出了与国外同类作品的差距，但这些也只是我们经验不足的原因，相信以制作人认真负责的态度，这些问题将在他们以后的产品中得以改进。

透过《大秦悍将》，我们看到了内地游戏业蓬勃发展的一面。期待有朝一日，当我们将"中国制造"这四个字印在游戏封面之上时，它已被赋予了另一种非常的意义，那会是自豪与肯定。■





闪点行动 抵抗力量



文/FreeMa

故事

1982年，《闪点行动》(Operation Flashpoint)发生前的3年。

NOGOVA，一个100平方公里的小岛。

Viktor Troska，前特别行动队队员。

198X年，Victor Troska随着特别行动队来到了NOGOVA，当冷战结束时，他留在了那里，过着看似平静的生活。但……随着新的战争的爆发，他不得不重操旧业，重新回到炮火纷飞的战场。

时间、地点、人物构成一个完整的游戏——《闪点行动·抵抗力量》(Operation Flashpoint Resistance，后文简称《抵抗力量》)。

作为《闪点行动》的资料片，《抵抗力量》在游戏的基本设定上保留了前作的特点

真实的时间 一个在历史中最具有代表性的年代 冷战时期。游戏完全按照这个时期来设计，包括当时的建筑、交通工具、武器，作为一个战争模拟游戏来说，这一点非常重要，也许正是这一点，才使得前作《闪点行动》获得了出人意料的成功，

庞大的场景 《抵抗力量》的发生地设定在了一个100平方公里大的"小"岛NOGOVA。在NOGOVA上，拥有了我们在地理课中所了解到的东欧地形地貌。与前作相比，在《抵抗力量》中，更多的地形出现其中，山丘、丛林、村庄，更多场景的加入使战斗变得更为激烈。



熟悉的人物 在新的战争中，我们的老朋友Gatsowski当时北约(NATO)的指挥官也出现其中，他会给Victor Troska最大的帮助。还有另外的两个"老朋友"Colonel Guba和Donsky上尉，当然他们并不友好。

任务：

Outrage

Fair Fight

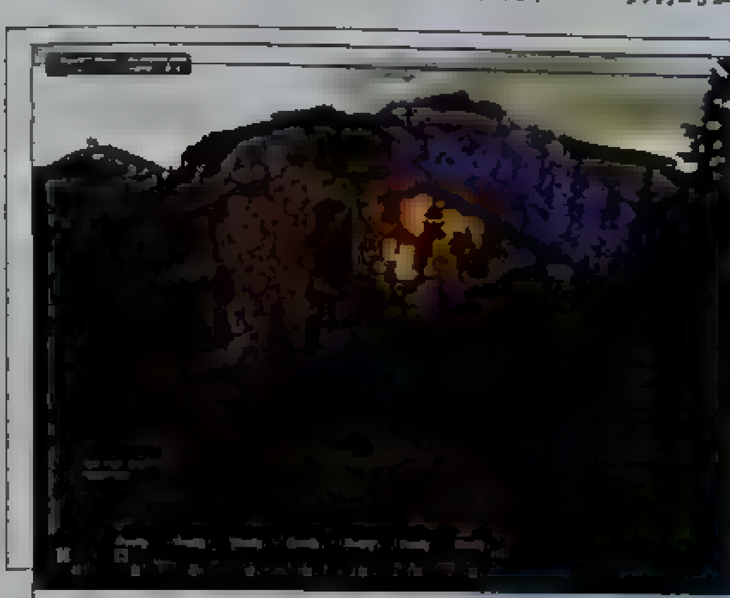
Revenge

《抵抗力量》由以上三个看似并不关联的故事构成。在这里，"敌人！干掉他们"这种简单的杀戮被更具策略性的行动所取代。《抵抗力量》已完成了从"第一人称射击"游戏到"战争策略"游戏的转型。游戏共有18个独立的任务，每一个任务都是一场残酷的战争。作为战争一方领导人的你，首先要对战场的情况有一个全方面的了解，包括战场的地形、敌人的武力部署、我方的能力，并对此展开全面、理智的分析。在《抵抗力量》中，NOGOVA岛的面积是前作的2倍，大局观变得更为重要。玩家可以乘坐直升飞机在NOGOVA上空飞行，鸟瞰NOGOVA，并通过提供的设备对战场作全面的了解。





当玩家在全面分析了形式之后，便要对此制定出相应的战术才能取得战争的全面胜利。这时就是真正考验玩家操作水平的时候了。作为一款战争模拟游戏，真实是Codemasters也是所有喜爱战争题材玩家所追求的，这一点《抵抗力量》做得相当出色。从游戏角色的跑动姿势到不同枪械的物理反映上，游戏尽可能地贴近真实。正是由于游戏真实性的提高，对于玩家操作的水平有了更高的要求。很多接触过《闪点行动》的玩家都有一个相同的感觉 操作复杂，很多人因为这个对该系列作品望而却步，但更多的人则在熟练掌握后，便投身其中无法自拔，也许只有多样化的操作才能体现游戏的真实性。《抵抗力量》依然如此，当战斗开始后，玩家要仔细观察周围的环境，更多的利用好自然掩体，让自己始终处于有利位置。"跑"这个所有FPS游戏的最基本操作被慢慢地淘汰，取而代之的是匍匐前进和自我掩护。更多的时候，队伍的行动要相当隐秘，玩家可能不需要开一枪就可以完成任务。



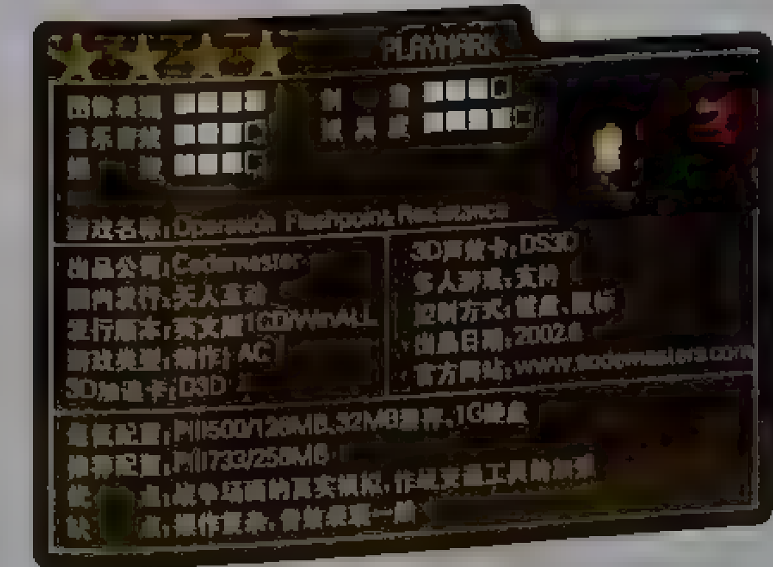


武器、工具：

说到游戏的武器以及道具的设定，玩家首先想到的可能是游戏的战争交通工具设计。的确，在前作中，玩家讨论最多的就是"交通工具"了。吉普、坦克、飞机这些战争中必备的交通工具都出现其中。当玩家进入这些交通工具中，游戏就变成了"模拟"游戏，"飞行模拟"、"陆战模拟"着实让玩家兴奋不已。在《抵抗力量》中，Codermaster加大了模拟的成分，特别是"摩托车"、"公共汽车"等日常交通工具的引入，为游戏添加了更多的趣味性。但战争是残酷的，更多交通工具的获得不会是轻而易举的，在《抵抗力量》中，大多作战用交通工具是需要玩家深入敌后将其"偷"出来的。这样还不够，你还要维修他们，让他们以更好的性能出现在战场上。

在游戏武器的设定上，也让Codemaster头疼了一阵。因为在《闪点行动》发行至今不到一年中，已经有数款非官方的资料片相继推出。在这些资料片中，几乎出现了所有我们可以了解到的冷战时期的武器。如果简单地把这些相同的武器引入官方的资料片中似乎有抄袭的嫌疑。但Codemaster似乎有着不同的想法，相反的他们把所有的这些令玩家津津乐道的武器引入《抵抗力量》中，象军事枪械爱好者喜爱的HG G3A4、UZI都将闪亮登场。唯一不同的是，Codemaster凭借其强大的开发力量，在研究了更多的军事资料后，将这些武器的真实性大大提高了。

不仅仅如此，在《抵抗力量》中，游戏的武器装备变成了串连游戏剧情发展的工具。在游戏中，不同的任务会有不同的武器以及工具，有些武器也许不是必须，但它们会对今后的战争起着决定性的影响，会帮助你更简单的完成任务，因此这些武器的获得是非常必要的。



画面、音效：

很多玩家对于游戏资料片的印象是"旧瓶装新酒"，的确大多成功游戏的资料片只是简单地添加几个任务，同时对游戏的BUG进行修订，这种传统做法难免带给玩家那种感觉。但《抵抗力量》中绝对不会出现上述的情况，毕竟这是款较长期开发的官方资料片。当我们第一次运行《抵抗力量》后，很多人的第一反映是："这还是我们熟悉的《闪点行动》吗？"当我们对游戏画面进行第一次设置的时候，我们惊喜的发现"1600*1200 32BIT"的选项。当然我们要选择这一分辨率，你首先要拥有一台17吋的显示器和一块TI4600。尽管现在这些设备还属于奢侈品。但我们也可以体会到Codemaster的用心。在《抵抗力量》中，采用了更多的多边形和贴图。尽管不能和DOOM3这些靠图像引擎生存的作品相比，但前作中纸片般的树叶已经不复存在，取而代之的是更真实的灌木、丛林。更出色的画面带给我们的是更清晰的环境，这对我们的战斗有着很大的影响，我们可以清晰地看到远方的建筑和敌人，为我们判断和采取行动提供了最基本的支持。

但对于游戏音效的改造上，Codemaster似乎就没有这么用心了。对于《闪点行动》的音效很多的玩家都反映指令声音太小，但在《抵抗力量》中，却变得更小了，我们只有将音量开到很大才能听清楚。这也算是一个不大不小的遗憾了。

网络连线：

在对前作的改进上，网络连线是Bohemia做的最用心的地方了。毕竟《抵抗力量》所表现的不是1 vs 1的战争，更多的时候，需要的是几十人的团体作战，这对网络功能提出了更高的要求。为此Bohemia对于《抵抗力量》的网络连线功能重新编写了代码，这大大提高了其网络连线效能，减小了数据流量，这一点对于网络连线起着决定性的作用。不仅如此Codemaster开通了更多的INTERNET服务器供玩家选择。

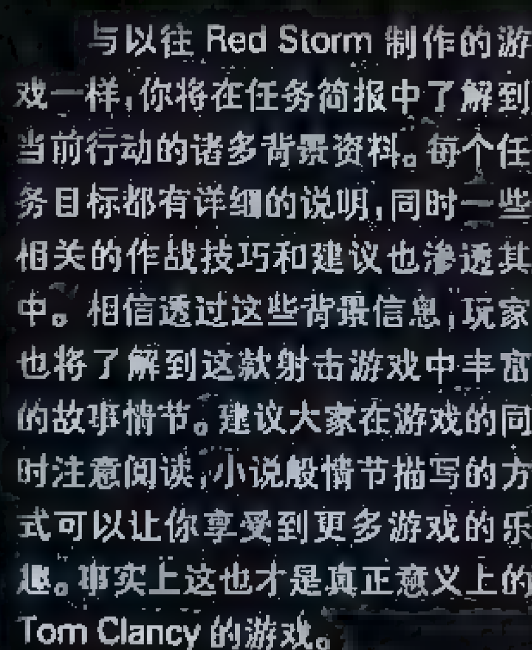
《闪点行动》，2001年最成功的战争策略游戏凭借其出色的任务设计、真实的战斗感受、宏大的战斗场面在玩家中引起了强烈的反响。该作品对FPS市场带来的冲击是众多玩家始料不及的。作为官方发布的第一款资料片，与其他资料片相比，《闪点行动．抵抗力量》有着更为出色更为真实的表现，在这个FPS盛行的2002年，我们相信在与《命运战士2》、《UT2003》等超级大作的较量中，《抵抗力量》可以取得更大的成功。■



文/Aan

眼前是近期内一款真正成功的电影改编游戏,UbiSoft 和 Red Storm 的倾力制作,使《恐惧杀机》(The Sum of All Fears,后文简称 SOAF)看起来如此与众不同。事实上,同名的影片与游戏几乎是同期上市的,两者的故事背景都取材于 Tom Clancy 的同名小说,以中情局特工 Jack Ryan 为主角,展开了一个围绕着核武器和新法西斯组织的战争故事。

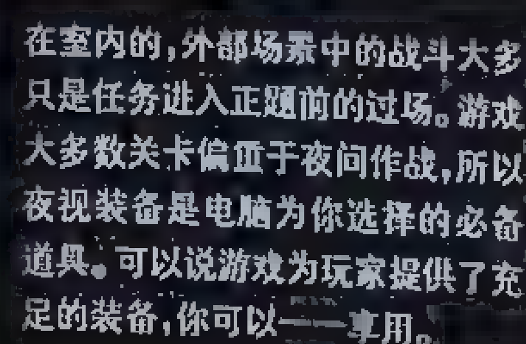
UbiSoft 显然是要在 Tom Clancy 的招牌之下延续成功的 "Rainbow Six" 射击系列,只是在故事线索上以同名小说和影片来贯穿。SOAF 是一部成功的作品,我们可以说 Red Storm 仍然没让玩家失望,游戏的品质已经胜过了以往的《彩虹六号》(Rainbow Six,后文简称 RS),同时也在去年推出的《幽灵行动》(Ghost Recon,后文简称 GR)基础上进行了较大的改进。SOAF 的完成仅用了极短的时间,当我们看到 DEMO 版本的时候,当我们欣赏影片的时候,游戏已经悄然摆上了货架。游戏中玩家所扮演的是 F.B.I 人质拯救精英行动队的指挥官 John Clark,经过最初的几个任务,整个故事开始展开,一些恐怖分子正在预谋摧毁美国。随后,John Clark 将继续带领他手下的精英,通过一系列任务,最终发现是什么人企图在美国本土引爆原子弹。11 个精心设计的任务将带你穿越几个不同的国家和地区。



与以往 Red Storm 制作的游戏一样,你将在任务简报中了解到当前行动的诸多背景资料。每个任务目标都有详细的说明,同时一些相关的作战技巧和建议也渗透其中。相信透过这些背景信息,玩家也将了解到这款射击游戏中丰富的故事情节。建议大家在游戏的同时注意阅读,小说般情节描写的方式可以让你享受到更多游戏的乐趣。事实上这也才是真正意义上的 Tom Clancy 的游戏。

在你开始真正的行动之前,你仍然需要为自己的队员选择装备。值得注意的是,在 SOAF 中你将不能为单个队员选择装备,电脑为玩家准备了适合各式任务的武器套装,而你也只能从这些现有的装备组合中选择当前任务所必须的武器。随着任务完成数量的增加,任务完成质量的不同,新的武器套装也将出现在游戏之中。起初笔者并不喜欢这样的设计,这似乎对你个人的战术实施有所限制,但随着游戏的深入,我开始习惯这样的设计了,并从中感觉到了与众不同的乐趣。最初可能你只有 MP5 外加 9mm 手枪的组合,但不久后你就可以享用 M4 自动步枪了,相信在游戏后期,每个玩家都将对游戏所提供的丰富武器装备惊叹不已。真正的行动开始后,你会发现 SOAF 与 RS 是如此的相似。许多关卡,或者应该说许多的任务目标都是在室内的,外部场景中的战斗大多只是任务进入正题前的过场。游戏大多数关卡偏重于夜间作战,所以夜视装备是电脑为你选择的必备道具。可以说游戏为玩家提供了充足的装备,你可以一一享用。





关于所操纵角色的移动方式,作品基本延续了 GR,你仍然需要经常控制着角色进行平行移动,从墙脚探头观察,或者采取下跪的姿势潜行。跳跃依然没有在游戏中实现,应该说这个动作[illegible]设计的场景并没有什么[illegible]的是游戏中去掉了瞄准[illegible],这似乎让人有些难以理解,这个设计在游戏中并不是完全没有意义的,游戏中你仍然看不到武器的外观,这可以说是 Tom Clancy 游戏独有的特色了。

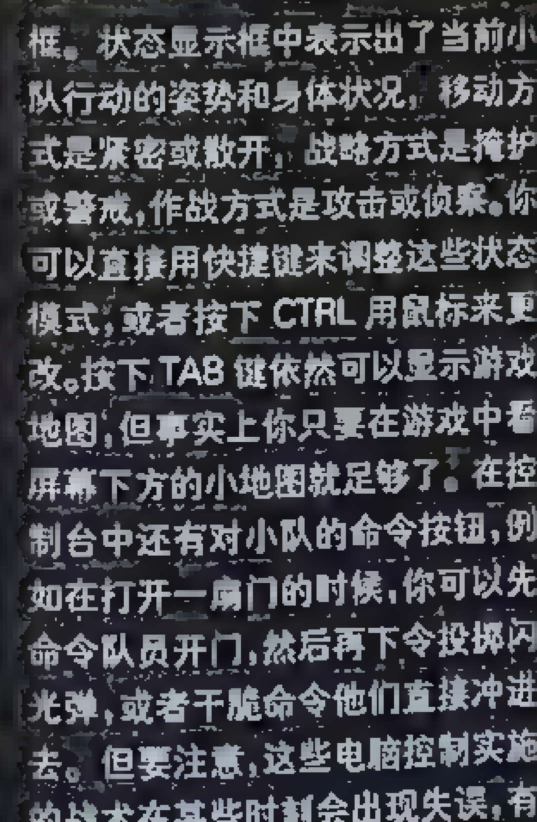
谈到 Clancy 作品的特色,那应该强调的就是任务设计了。每一个任务都是一个挑战,你不得有丝毫懈怠,头脑中需要随时保持清醒。作为一款特殊的动作射击游戏,你和你的小队永远都要保持十二分的警惕,小心翼翼地通过每一个关卡,消灭视野内的一切移动之敌。沿着故事线索,你将要去获取情报,拆除炸弹,安置炸弹,拯救人质,扫荡敌巢和刺杀敌人首领。所有这些任务都非常有趣,但并没有特别苛刻的难题。Tom Clancy 游戏是永远没有谜题的,你绝不会对着某些按钮和开关发愁,你也不用花费太多的时间为了进入下一关去寻找什么隐藏的东西。这里只有完全模拟真实的世界,只有为了完成任务而运用的精彩战术。

在诸多游戏开始强调真实的时候,Tom Clancy 的作品早已将真实作为了自身最大的特色。所有的武器完全是模仿真实的装备设计而成的,有拟真的精确度,仿真的弹道学和真实的子弹散射方式。你将在游戏中明显地发现,MP5 的威力将大大低于 M4,但在射速和后座力影响上却有着独到的优势;而在近距离内,霰弹枪和.45 口径的手枪则更有利于消灭敌人。这些武器之间细微的差别也许需要你去细细体会,但不同武器在不同场景和不同任务中所表现出的明显的效果差别却是显而易见的。例如在秘密行动中,你必须配备带消音器的枪支,否则将直接影响你的最终成绩。略感遗憾的是,你在游戏中只有两种手雷可用,标准的闪光弹和标准的高爆手雷,可选择性的降低使笔者对这常用的辅助武器没留下太多的印象。在游戏后期,你将会得到一些突击用装备,



这也就是说,大量的近距离室内作战将成为任务的重点,这时你需要强力的 M16 和霰弹枪。

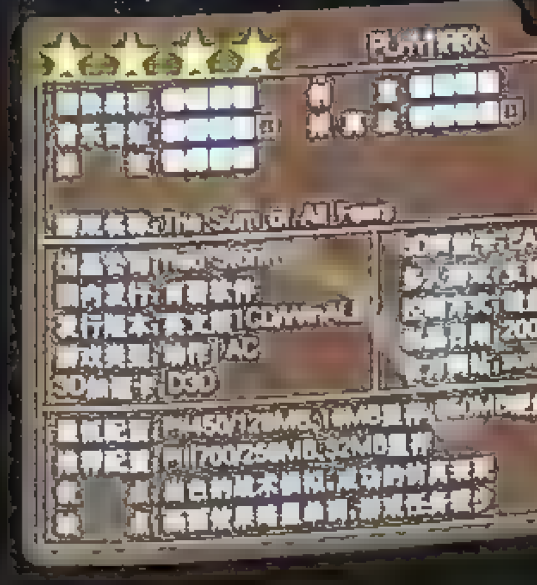
游戏整体的形式变化并不大,界面只是在 Ghost Recon 的基础上稍作了些调整,重点表现在地图的显示和团队命令控制台上。你可以在游戏进行的画面中看到,准星,小地图,显示当前团队状态的显示



框。状态显示框中表示出了当前小队行动的姿势和身体状况,移动方式是紧密或散开,战略方式是掩护或警戒,作战方式是攻击或侦察。你可以直接用快捷键来调整这些状态模式,或者按下 CTRL 用鼠标来更改。按下 TAB 键依然可以显示游戏地图,但事实上你只要在游戏中看屏幕下方的小地图就足够了。在控制台中还有对小队的命令按钮,例如在打开一扇门的时候,你可以先命令队员开门,然后再下令投掷闪光弹,或者干脆命令他们直接冲进去。但要注意,这些电脑控制实施的战术在某些时刻会出现失误,有时战友会把闪光弹错扔在门外,这对你将是非常不利的,幸好这种情况并不会经常发生。

在 SOAF 中你只能控制一个小队,其他小队将在电脑操纵下配合你的行动。通常当你到达了某特定位置或者完成某特定任务后,他们才会继续下一步行动。这样的设计给人更真实的感觉,你将真正体会到团队协同作战的感觉,电脑控制的两支小队正在与你呼应、配合前进。最初你可能会感觉到这仅类似于单纯的模拟联机,但相信经过一些任务后你将充分享受到真实战术模拟的乐趣,当然这一切都应归功于出色的 AI 和关卡设计。

上面所说的只是游戏整体的 AI 表现,至于单个士兵的 AI 似乎并不能让人满意。在以往的 GR 和 RS 系列中敌人表现得异常凶残,至今笔者还记得在 HARD 难度下小心翼翼完成任务的情景。而这种紧张强度在 SOAF 中似乎有所降低,在中等难度下,你会感觉异常轻松,而在 HARD 难度下也不会有太大的挑战。敌人似乎对面前的你没有什么感觉,而一些特异的状况也不会使他们提高警惕。至于你的队友表现得似乎也并不出色,你常会看到一些冒然行动的家伙在你面前倒下,另外当他们发现敌人的时候也常会冒然射击,不论是否真的可以击中目标,你经常可以看到一些盲目的家伙在对着墙壁扫射。这些问题在以往的系列作品中也曾经出现过,但在这最新的作品仍没有太多的改善,莫非制作者真的是将全部精力投入到战术模拟中了?



游戏采用了 GR 的引擎,但事实上,这个引擎只是在表现户外场景的时候才显示出它的强大功能,至于在室内,你将看到过于简单的场景构成,单调的贴图。游戏场景整体表现得非常朴素,同时也几乎没有任何的互动感。幸好游戏中的人物造型设计还是相当出色的,另外你还可以欣赏到一些新的动作表演。游戏中的光影效果仍显华丽,同时夜视效果的表现仍在同类作品中显示出自己的优势。

就象所有的 Tom Clancy 作品,SOAF 中仍然没有背景音乐,自然的声响体现着真实的主题。整体的音效设计相对以往的 RS 系列有了较大的突破。各种武器的声音效果极为真实,击中不同物体所表现出的声响也完全符合现实。

多人游戏部分类似 GR,并没有什么特别的改进。虽然多人模式中包括了一些当今流行的游戏方式,然而在 UbiSoft's online 的统计中,反映却是平平,也许人们并不习惯以如此缓慢的节奏来进行多人对战吧。

SOAF 相对以往的系列作品具有了更强的亲和力。为了满足更多未成年玩家的要求,游戏去掉了很多的暴力成份,这里你看不到一滴鲜血。作品在很多方面也做了改进和简化,首先是详细的训练任务,然后在界面和诸多游戏细节上也变得更为简单了。现在你不用再去为每次行动花费心思制订作战方案了,你将在任务中按电脑为你设计的最佳战术路线来完成任务,这样同时也就为你提供了一次体验真实战术配合的机会。

整体来看,SOAF 虽然只有短短的 11 关,然而却利用 GR 的画面效果成功地打造了一款 RS 式的作品,另外一些界面和细节的改进也使游戏变得更有亲和力。可以说 SOAF 在近期内堪称电影改编游戏作品的成功典范。■

虚幻竞技场 Unreal TOURNAMENT 2003

最终测试版直击

文/善良的大灰狼

自从《反恐精英》(Counter Strike,后文简称 CS)风行以来,玩家们逐渐淡忘了《雷神之锤Ⅲ·团队竞技场》(Quare Ⅲ Team Arena)和《虚幻竞技场》(Unreal Tournamen)曾经的精彩与辉煌,几乎全部投身进了反恐的行动。王座的丧失自然令 id Software 与 Digital Extremes 两大 FPS 游戏制作巨头感到更大的压力,于是借着 2002 年 E3 大展的时机,《虚幻竞技场·2003》(Unreal Tournament 2003,后文简称 UT2003)和《毁灭战士Ⅲ》(Doom Ⅲ)再度将人们的视线拉回到了这些名门之后身上,尽管没有人知道它们是否真能将 CS 拉下马,但大家却都已经感觉到,一场巨大的变革已经悄然出现在我们面前。2002 年 6 月 UT2003 率先登场了··

硬件杀手的诞生

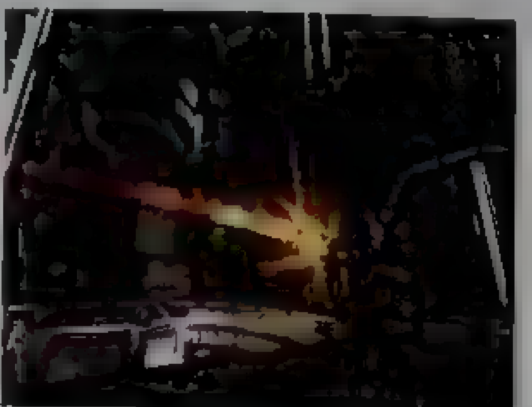
众所周知,FPS 游戏的技术含量最高,制作也最为复杂,正因此尽管世界上有着无数的 FPS 游戏制作公司,但大家用的最多的游戏开发引擎仍然是几大知名游戏的



授权引擎,而著名的引擎开发商也据此不断在追求着电脑硬件效能的极限,以保持自己技术领先的优势。受此影响,每当有 FPS 大作问世时,对玩家的电脑硬件配置都是一次巨大的冲击。尽管所有的玩家对这些堪称划时代作品的需求早已有心理准备,但当 UT2003 横空出世时,仍然让人大跌眼镜。

由于市场的原因,Digital Extremes 于 2002 年 6 月发布的 UT2003 虽然有着正式版的头衔,但在头衔之后还跟了一个 15 天的限制时间。抛开正式版测试版之争不提,本作游戏的容量大得可怕,所需硬盘容量高达 2.25G,这在以往射击游戏当中是前所未有的。印象中欧美游戏制作品质较高,极少出现乱占硬盘空间之事,但此次实在让人大大吃惊。虽说现今硬盘容量越来越大,价格越来越低,但仅一个游戏就要用去如此大的空间,对相当部分游戏玩家来说,相信并不是容易接受的事实。鉴于游戏容量大增,近来有人传称游戏的最终发行版本将采用 DVD 作为介质。

作为全球身价最高的授权引擎之一,UT2003 采用了《虚幻 2》(Unreal 2)的游戏引擎进行改良使用,其中加入了新一代物理引擎、人体骨架结构系统等全新技术,使作品有着真实世界般的感觉。如此逼真精细的效果,玩家的付出自然不菲,在 P4 1.2G,384MB 内存、GF TI200 的配置下,选择 640*480,32BIT,关闭全



部画面特效,在室内场景下仍略有延迟现象,而一旦进入大场景战斗则延迟问题随即更为明显,游戏基本上已无法顺利进行。改换 P4 2.5G,384MB,GF4 TI4200 配置后,选择 1024*768,32BIT,打开全部特效进入大场景战斗,除偶尔出现延迟现象外,游戏运行基本流

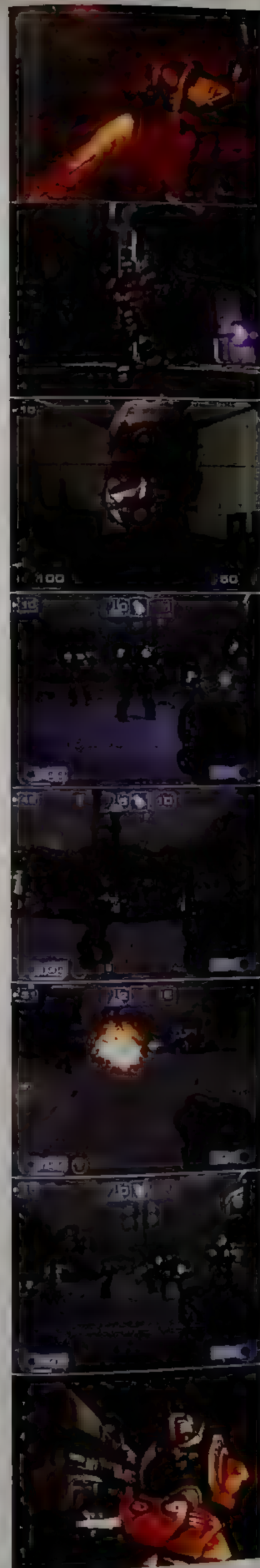


畅。尽管游戏是流畅了,但如此惊人的配置要求下,相信没有几个玩家能够在不升级现有电脑硬件的情况下就能够顺利进行游戏吧,而对于那些进入游戏就立即跳回桌面的玩家,这种问题并不是游戏的 BUG 或者其他程序问题使你无法游戏,而完全是因为你的电脑配置所限。如果说曾经 Quake 系列每代作品的出世都会带来玩家硬件升级风潮的话,那眼前领风的却已变成了它的对手 UT2003 了。

雷神?还是虚幻?

id Software 与 Digital Extremes 的竞争一直是玩家津津乐道的话题,正因为有了 Quake 才出现了 Unreal,而当 Q3A 将单机模式彻底抛弃,专注于多人连线模





式的设计时,UT 这款同样的多人对战作品才应运而生。当时由于受到技术和经验的限制,UT 的影响力一直要弱于 Q3,同时两款作品也各自带有明显不同的游戏风格特色。但在本作中这种风格上的差别似乎被打破了,UT2003 似乎正在向 Q3 方向靠拢。最明显的一例莫过于游戏的节奏感已经由先前强调场景、武器的不同配置,对敌人施予一连串快攻组合的刺激兴奋,转而变为了如 Q3 中在混战中迅速瞄准敌人,给其致命一击的命中率追求。

另外作品对 UT 系列原有的众多招牌武器攻击效果都进行了重新调整,威力大大下降。虽然在武器系统上,每种装备仍有 2 个 MOD,可以依据不同场景进行调整改变,但刚一上手,仍会感觉很不习惯。虽然我们无法由一款游戏上手的感觉就能判断出游戏本身品质的好坏与否,但对于 UT 系列原有的玩家来说,在接受本作的最初阶段,你需要一段时间来重新掌握游戏的战术和技巧,以往的经验已经很难再对你有所帮助了。

虽然 UT2003 仍将多人连线对战作为了游戏的主要卖点,但考虑到玩家上网和练习的问题,因此单机练习模式依然被保留了下来。玩家可以同机器人一起进行战斗演练,同时也证实了早先宣传中提到的电脑 AI 将获得全面提升的消息,机器人果然相对先作聪明了不少,它们甚至会主动躲藏在角落地带对玩家进行偷袭。除机器人对手外,玩家也可以通过命令的方法对己方的机器人进行控制,因此也就可以在团队模式中与电脑进行适当的战术配合了。

早在游戏还未上市前,关于武器系统的后坐力设计就已被传得沸沸扬扬。在此时我们看到的版本中的确加入了这样的系统,但具体表现出的效果却不是非常明显,除少部分枪支在发射时,会受此影响产生偏射问题外,大部分的武器只要瞄准了目标就可以准确命中,而且连续发射也不会出现其他影响。

逼真是游戏的主题

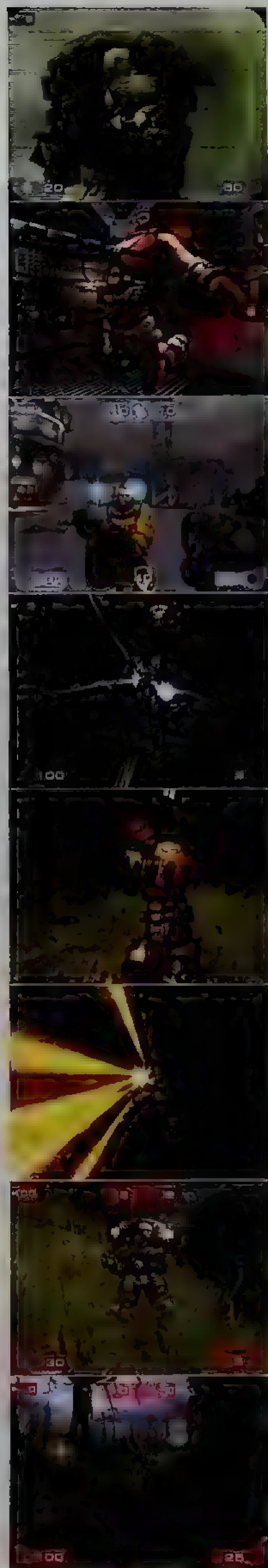
从早期粗糙的 3D 贴图画面,到现今越来越趋于完全拟真的三维世界,FPS 游戏无疑是当之无愧的领军英雄。得益于技术与硬件水平的提高,UT2003 呈现在眼前的完全就是一个真实的世界,不仅人物在移动中的动作表现非常流畅真实,就连人物的面部表情、头发、衣服,随着气候与行动的不同都会产生真实的变化,加上 FPS 游戏一向极力渲染的战斗场面、爆炸效果,玩家将享受到极为强烈的视觉冲击。

游戏在细微之处也可谓是考虑周全,水波澜滟、火焰起伏、风雨雷电、草木摇动、人物中枪后破碎的肢体,飞溅的鲜血都描绘得异常真实。尽情欣赏之后,再次为游戏图形表现力划时代的巨变深感惊叹。尽管正如前面所言一般,逼真的画面需要极其顶级的电脑配置才能流畅显示,但只要你选择了 640*480,32BIT 的图像表现,整个游戏就已经能够展现出极为绚丽的画面效果,与目前同类作品相比亦堪称精品了。如果你不是一味地追求游戏刷新速度和极高的画面品质,相信也可以节约下不少的银子。

同画面一样,音效在 FPS 游戏中也有着非同一般的作用,通过对声音的识别,可以迅速地判断出对手的位置和当前所持有的武器,高手甚至可以凭借于此,找出准确命中的时机。可惜的是,UT2003 虽然支持了目前所有主流的声音技术,但游戏音乐和音效,特别是武器发射音效的制作却不能令人满意。可以说游戏空有先进技术支持,但实际表现却难如人意,个人感觉甚至不如前代作品。除前面所说之外,本次 UT2003 的 15 天限时版中找不到原先 DEMO 中的玩家语音对话支持选项,让人在略感遗憾的同时,也不由得怀疑 Digital Extremes 发布此一版本的目的何在?

直到本文完成时,网络上关于 15 天限时版的争论还在继续,但不管怎样,透过 UT2003,我们可以发现新一轮的 FPS 游戏大战已经宣布开始,通过对技术的追求和高性能硬件的支持,越来越多的 FPS 游戏将以更为逼真的效果出现在我们的面前,而多人团队战斗这一游戏模式也将随着支持游戏的增加成为当之无愧的发展主流。唯一让人感觉到的压力是,获得的同时总是少不了付出,大家准备好为自己心爱的 FPS 游戏支付不菲的硬件升级费了吗? ■

名称	Unreal Tournament 2003	类型	动作(AC)	A
制作	Digital Extremes	代理	未定	
上市	2002.8	版本	英文版	





誓与阵地共存亡

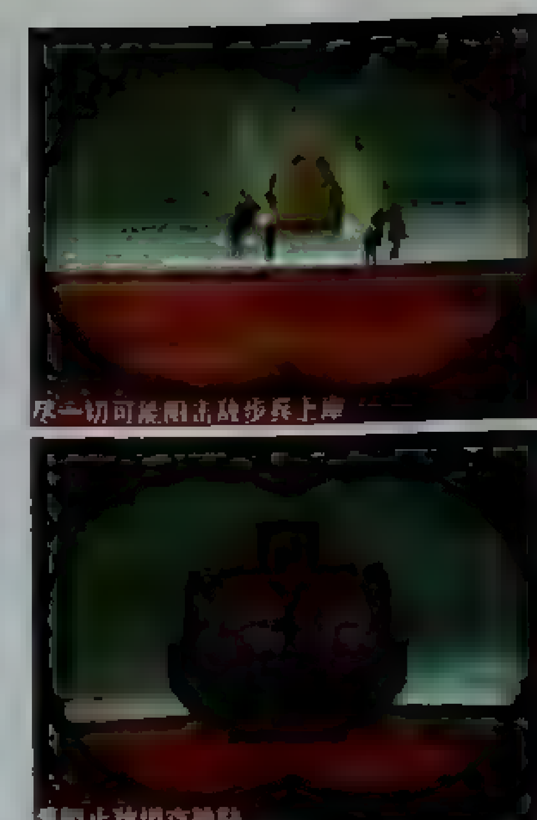
盟军行动 抢滩前线

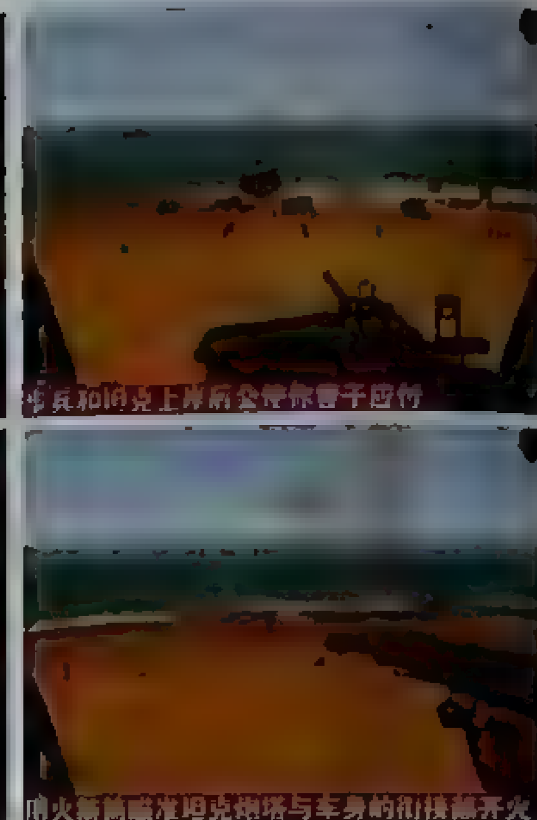
文 / 王博

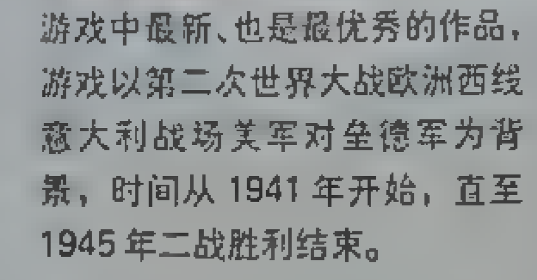
★★★★ PLA.MARK	
图像表现 ■■■■	创意 ■■■□
音乐音效 ■■■□	动感 ■■■■□
操控 ■■■■□	
游戏名称：Operation Blockade	
出品公司：ScreamingGames/Infogrames	3D声效卡：DS3D
国内发行：新天地互动多媒体	多人游戏：支持
发行版本：中文版1CD/WinALL	控制方式：鼠标
游戏类型：动作｜AC｜	出品日期：2002.5/2002.7（中文版）
3D加速卡：D3D	官方网站：www.infogrames.com
最低配置：PII350/128MB.16MB显存、4速光驱、300MB硬盘	
推荐配置：PIII500/256MB.32MB显存、8速光驱、500MB硬盘	
优点：丰富的武器系统、畅快的射击感觉、华丽的战斗效果。	
缺点：没有勋章和官衔的奖励，任务稍显单一。	

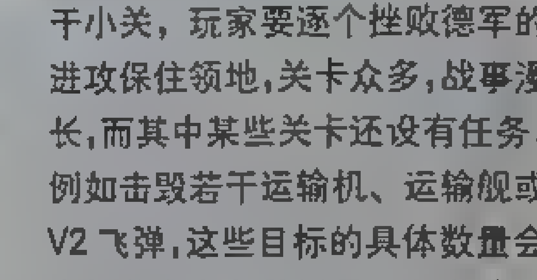
一个孤岛，一座炮塔，一名孤胆英雄，这就是你全部的战争机器，而你面对的却是德军疯狂的进攻！“斯图卡”俯冲轰炸机拖着刺耳的怪啸扎向你的阵地，“豹式”坦克碾上松软的沙滩缓缓向你开来，德军步兵叫喊着发起冲锋，“俾斯麦”号超级战列舰在近海虎视眈眈，其381毫米口径的巨型舰炮向你的滩头倾泻着成吨的钢铁，海滩上硝烟弥漫、弹片横飞，你必须以一己之力抵挡百万之敌，任务只有一个

“不惜一切代价，给我顶住！”





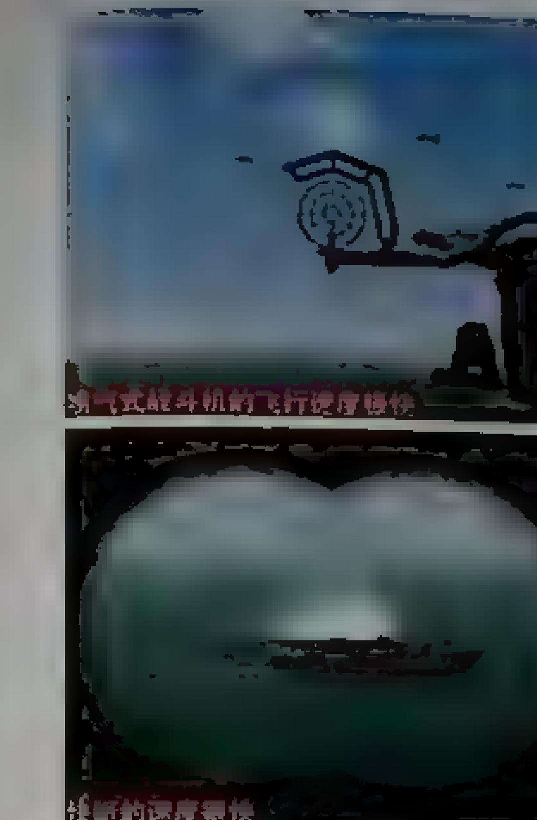


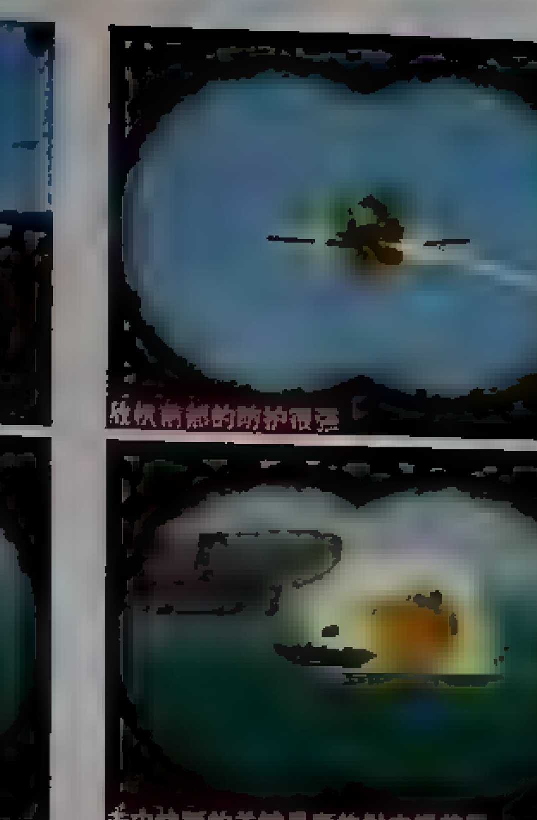


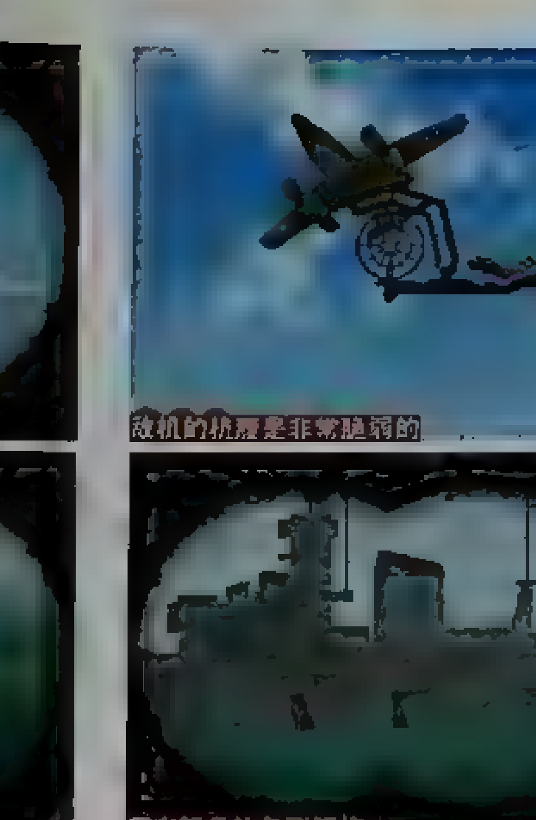
用火箭筒瞄准坦克炮塔与车身的衔接部开火

与其它主视角射击游戏不同的是，近年来炙手可热的“抢滩登陆”系列更突出“火力”而不是“运动”和“战术”，玩家可以在其中尽情享受疯狂扫射的快感。游戏中的任务简明扼要 玩家无需任何移动，只须将可视范围内的一切敌人消灭殆尽。《盟军行动 抢滩前线》是由Infogrames推出的四集游戏系列的第一部，也是“抢滩登陆”模式的游戏中最新、也是最优秀的作品，游戏以第二次世界大战欧洲西线意大利战场美军对垒德军为背景，时间从1941年开始，直至1945年二战胜利结束。

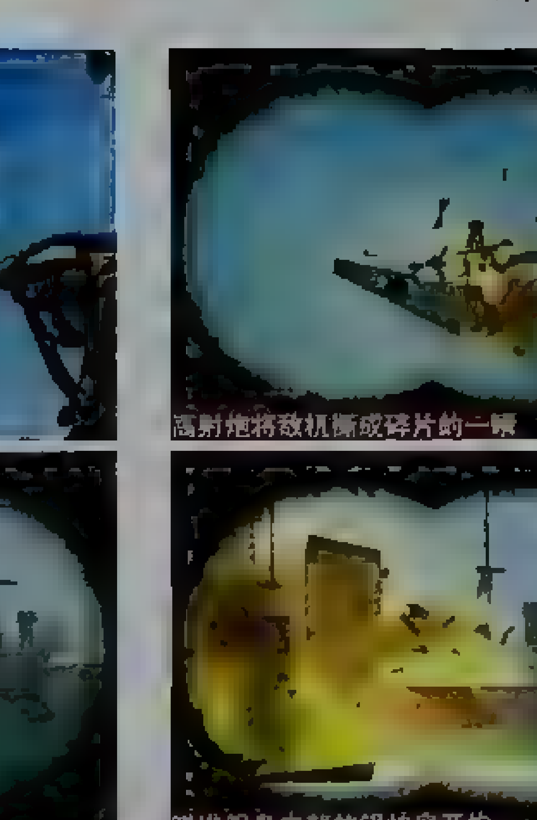
游戏剧情说来蹊跷，德军最高统帅部为什么对一个只有一座炮塔的孤岛兴师动众？细究起来颇有些黑色幽默的味道。游戏设有十余个大关，每个大关内设若干小关，玩家要逐个挫败德军的进攻保住领地，关卡众多，战事漫长，而其中某些关卡还设有任务，例如击毁若干运输机、运输舰或V2飞弹，这些目标的具体数量会在屏幕左上角予以显示。游戏的规模虽然浩大，但随着战局的愈演愈烈，德军并未有越来越多的新兵种和新武器投入战斗，只是武器数量在不断增加，这多少给人以雷同之感。此外，游戏中没有令人振奋的官衔晋级和勋章嘉奖，只有分数在不断累积，或许是因为玩家独自一人坚守孤岛，再大的战功外界也无从知道，看来你只有当一回无名英雄了，当然，最有可能的是成为“无名烈士”。







敌机的机腹是非常脆弱的



高射炮将敌机撕成碎片的一瞬

瞄准舰身中部的锅炉房开炮

《盟军行动.抢滩前线》有着非常优异的视听表现，德军战斗机、轰炸机、坦克和舰艇不仅看上去咄咄逼人，而且与史实保持完全一致，美军的各种枪炮弹药也被刻划得令人跃跃欲试，甚至连卡宾枪身和高射炮管上隐约可见的锈迹都历历在目。扫射时，弹头冲膛的震动感和劈啪乱迸的弹壳令玩家仿佛操控的是一挺真正的、威风凛凛的重机枪，子弹扫在沙滩上飞溅的沙粒令人感到不寒而栗。剧烈的炮声撞击着你的耳鼓，而命中目标所引发的爆炸更具有极强的视觉冲击力，被炸飞的碎片在海面激起层层波浪。最令人振奋的莫过于超级巨舰的大爆炸，上万吨钢铁骤然炸裂的声音听上去是那样具有穿透力。游戏中还有一个很酷的设计，屏幕右上角美军士兵的头像会随着生命值的降低逐渐变成一只骷髅，战争的残酷性一目了然。敌人的进攻是全天候的，游戏为你营造了晴天、阴天、黄昏、拂晓和深夜，但海滩永远是那座海滩，如果游戏的战斗场景再丰富一些就更完美了。此外，德军舰艇被击中后并无明显弹痕，这多少令炮手缺乏成就感。

玩过《抢滩登陆2002》的玩家都知道，游戏中的武器准星几乎永远处于运动状态，想叫它停下来进行精确瞄准非常之难。《盟军行动 抢滩前线》改进了这一点，现在的鼠标瞄准更近似于《反恐精英》，玩家滑动鼠标可做到随心所欲指哪儿打哪儿，不动鼠标时准星也不会自己乱动。游戏中的弹道力学效应非常真实，弹头的飞行轨迹会受地心引力的影响，因此只有考虑弹道的抛物线状态才能准确命中。游戏还设有瞄准镜功能，便于玩家精确射击，但是和《三角洲特种部队》不同的是，在《盟军行动：抢滩前线》中使用这一功能时必须一直按着鼠标右键，然而时间一长玩家的手指难免发僵，笔者的小拇指更是在每次战役之后几乎失去知觉。另外，游戏的瞄准镜视角没有十字准星，玩家只能凭经验开火，这多少会产生一点误差。游戏在完成一关后将自动存盘，这意味着战斗进行中是不能存盘的，玩家只有血战到底。玩家还可以将难度设为最高级，但战斗极其残酷，敌军武器的杀伤力大得惊人。

虽然这是一款简单的射击游戏，但丝毫不会令人感到乏味。首先，游戏中的武器系统极为丰富，囊括二战时期德国海军、陆军和空军的所有主力装备。游戏还设有网络功能，多名玩家既可以协同作战，也可以一比高低，胜负是通过击毁敌人武器所得分数的高低而判定的。玩家要审时度势、避轻就重，率先击毁敌军价值最高的装备。不过需要提醒你的是 谁最后一炮击毁敌人，谁才能得到分数。因此，重创敌舰却不能将其彻底击毁无异于给你的联网对手以大好机会。记住，得分的关键是致命一击！

盟军最高统帅部命令你坚守阵地，你有能力、也有义务成为一名孤胆英雄，你将面临德军来自海、陆、空的大举进攻，你能做到、也必须做到“一夫当关、万夫莫开”，历史将从你进入战斗岗位时翻开新的一页！出征前，我们将发给你一本战术手册，请务必详细阅读。

“祝你好运，上帝与你同在。”

坚守阵地的勇士果断地扣动扳机，湍急的弹流将“斯图卡”俯冲轰炸机撕成碎片，火箭弹呼啸着从弹筒中飞出，扑向滚滚而来的“虎王”重型坦克；卡宾枪和手榴弹构成立体火网，成排成排地撂倒扑向阵地的德军士兵；三枚鱼雷拖着“嘶嘶”的气泡已逼近庞大而笨重的“格拉夫·齐柏林”号航空母舰，而你从大口径重炮的瞄准镜中又将“提尔比兹”号超级战列舰套入死亡光环！计算弹道、修正目标，“预备——放！”■

美军武器特性

卡宾枪：连续射击会致使枪口上跳，因此不要死死扣着扳机，要经常用“三连发”或“点射”，要注意节省子弹。

手榴弹：要准确预估弹道抛物线，敌人距离远，抛射点应抬高；敌人距离近，抛射点应降低。

火箭筒：攻击坦克时要瞄准炮塔和车身的衔接部，紧急情况下也可直接向步兵群发射，但杀伤面积和效果不如手榴弹。

高射机枪和高射炮：射击时要突出“稳、准、狠”。不要盲目射击距离很远的敌机，因为此时的命中概率极低。注意，某些关卡的任务是击落足够数量的V2飞弹，要经常进行360度环绕观测，一旦发现飞弹要立即降低炮口并瞄准飞弹即将下落的空域，不要使用瞄准镜，因为飞弹速度非常快，瞄准镜很难将其套准。

火炮：优先摧毁分值最高或任务规定的目标。小口径火炮的射程有限，要充分预估弹道抛物线并相应抬高炮口。敌舰一旦发生大爆炸就意味着被彻底摧毁，不必再浪费弹药。炮弹快要消耗殆尽时要马上击毁敌运输机或运输舰，以补充足够的弹药。

鱼雷：数量有限，要对准[illegible]巨舰，先预估敌舰航速并瞄准[illegible]将通过的水域，然后按下发射按钮，60秒内友军的鱼雷机将向目标投下鱼雷。

战斗机支援：如果敌机过多，可申请战斗机支援，成批的美军P-38战斗机将赶赴海域上空对敌机进行拦截。

轰炸支援：申请轰炸支援可消灭海滩上的敌有生力量和装甲车辆，如果敌人过多要及时申请轰炸支援——“向我开炮！向我开炮！！”

德军武器系统

一、海军

快艇：航速快，防护力极低，只要充分预估提前量，既使炮弹击中艇身旁边几米，依然可以将其击沉。

护卫舰：攻击力和防护力都很弱，不论你的弹着点在舰上任何部位，都可以一举将其击沉。

驱逐舰：有一定攻击力和防护力，至少需要2~3枚炮弹才能将其击沉。

巡洋舰：攻击力较强，舰身配备的钢板具有坚固的防护力，舰首和舰尾各两座炮塔距离很近，最好能一炮命中它们的结合部并将两座炮塔同时掀翻。

战列舰：前主炮和后主炮具有极强的杀伤力和防护力，至少需要3枚大口径炮弹才能将坚固的炮塔击毁，密布全舰的各型舰炮同样具有很强的杀伤力，要将其统统打烂，然后持续轰击舰身中部，或改用鱼雷从水线以下攻击，直至引发全舰的大爆炸。

超级战列舰：遍布全舰的大、中、小口径舰炮的火力极其惊人，而前主炮和后主炮的抗击打能力甚至可承受8枚大口径重炮炮弹的轰击，要聚集足够的炮弹并不停轰击，而且还要配合鱼雷攻击。要经常进行360度环绕观测，一旦发现运输机和运输舰要立即击毁并补充炮弹，击沉这样的超级巨舰需要足够的弹药、时间和耐心。

航空母舰：要尽快击沉航空母舰，因为它不断弹射战斗机投入对滩头阵地的攻击。要抢先使用鱼雷，尽量不要用炮弹攻击，因为速度太慢。

潜艇：潜艇会在浅海处时隐时现，要在它浮出海面的瞬间发起迅猛炮击。

登陆艇：绝不能让它靠岸，立即以准确的炮火击沉它，因为步兵一旦上岸会令你疲于应付。

登陆舰：一般登陆舰可搭载4辆坦克，同样要在它尚未靠岸时将其尽快击沉。

运输舰：击沉一般运输舰非常容易，但击沉的时机要掌握得当，等你的弹药几乎消耗殆尽时再下手，如此便可一次性补充全部弹药和少量生命值。不过需要注意的是，运输舰在近海兜了一圈后会徐徐开走，不要轻易放走它，既使你的弹药尚很充足。因为击沉一般运输舰也是可以得到积分的。

二、陆军

坦克：无论是对付中型坦克还是重型坦克，都要准确命中炮塔和车身的衔接部。

步兵：大致分为冲锋步兵和迫击炮兵，优先消灭发起冲锋的步兵。对步兵进行疯狂扫射并不一定是最有效的打击手段，相反，准确投掷手榴弹可以快速并大面积消灭敌人。

三、空军

双翼螺旋桨战斗机：速度缓慢，防护较差，抗击打能力较弱。

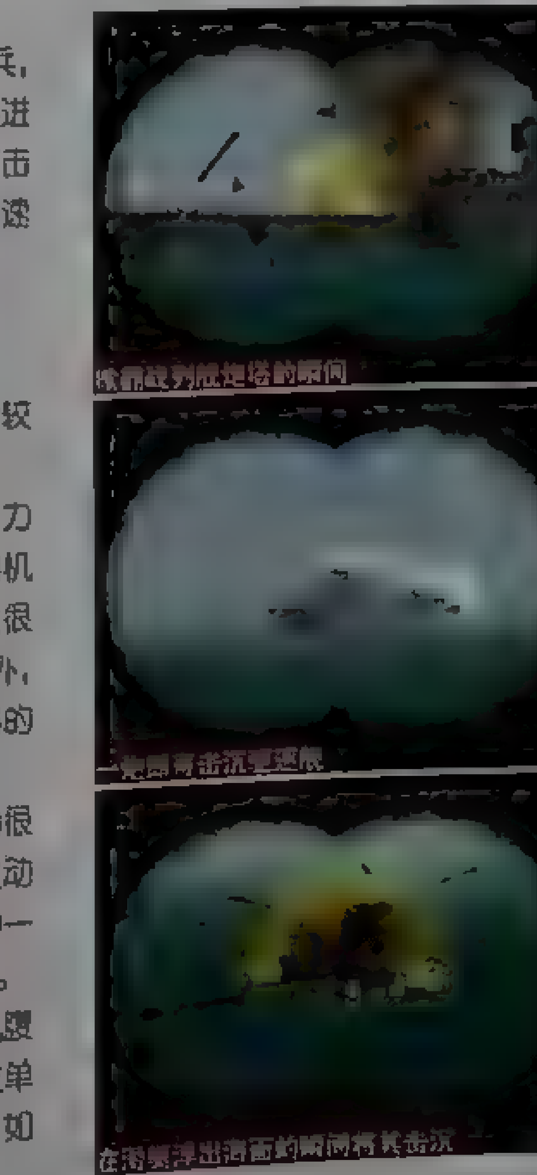
单翼螺旋桨战斗机：航速较快，冲击力较强，射击时不要瞄准配备装甲的机身前部，要瞄准机翼开火，但机翼很薄，需要精确地瞄准才能命中。此外，还可在敌机转舵盘旋时射击其脆弱的[illegible]

喷气式战斗机：速度飞快，攻击力很强，击落它的关键是瞄准喷气式发动机短舱与机翼的衔接部，只要命中一发高射炮弹即可瞬间令其坠入大海。

轰炸机：与战斗机相反，轰炸机的机腹装有钢板，抗击打能力很强。要瞄准单薄的机翼和外置式螺旋桨发动机，如果直接命中很快会令敌机失去平衡并进入下坠螺旋。要率先攻击轰炸机，切勿令其飞临你的阵地上空，否则你将承受雨点般的航空炸弹。

运输机：击落一架运输机可补充全部弹药和少量生命值，决不要轻易放走它。

V2飞弹：航速奇快无比，一旦发现要立即开火，否则不消数秒它就会扎向你的阵地并引起爆炸。



在潜艇浮出海面的瞬间将其击沉

趙雲傳



这些年，以名著为题材的游戏日渐增多，从三国水浒一直到金庸古龙。改编游戏当然会沾原著的光，获得原著 fans 的支持，但同时，改编者也面临着不能回避的难题。情节照搬，会让人觉得没有新意，就如早先《神雕侠侣》般的作品，还没玩时情节发展早就熟稔于心，这样就完全失去未知性和探索的乐趣。而大胆改写，结果就会被人拿来和原作比较，被说什么这地方牵强，或那地方乱七八糟什么的，想超越原作基本是“MISSON IMPOSSIBLE”（不可能完成的任务）。

[illegible]

面对这个两难局面，我想，名著本身影响深远，去沾它的光肯定是有利的，关键是怎么用。像光荣公司的“三国志”系列，出了一代又一代，仍能大受欢迎，这就是成功的例子。《三国志》的核心在于策略，描写三国只是借其群雄争霸那宏大的背景。这样，策略迷自能沉醉其中，而普通玩家亦能从文化的渲染，历史的参与中得到乐趣。这说明什么呢，游戏本身要有自己的亮点，引用名著只是起升华的作用，而不是纯靠名著来挑大梁。《三国赵云传》也是如此，他的卖点在于战场厮杀，在于驰骋疆场，取三国为题材亦是借其世事纷乱，战火连绵，拥有众多令人热血澎湃的著名战斗的特点。

出征前可以选择同去的将领

从玩家的反映来看，《三国赵云传》很多不错的创意已经得到了大家的肯定，例如马战、亲兵和武器炼化等，但亦有很多不足。首先，他仍是一款 RPG，但以战斗为主，使其情节略显单薄；其次，或许因为首次独立制作，系统的设计还是经验不足，有很多可以改进之处，如超必杀与魔法，还有武器的相克等等。针对这些缺点，《三国赵云传之纵横天下》做了相应的改进。

细致刻画爱憎分明的角色

新作的情节有明显的加强，首先是人物描写。前作并没有刻意的塑造人物，以致玩完后有印象的角色除了赵云外就剩文鸯、貂蝉还有那个赵云的跟班。其实很多角色，如赵云的同年玩伴等，都可以再刻画的丰满些，这样在后来描写夏侯兰夫妇自尽时会有更感人的效果。新作在这方面改善很多，几位配角都得到丰实的笔墨。关兴、张苞，这两个蜀汉青年将领的代表，将成为新作中赵云的新跟班。一个圆滑机智，一个朴实憨厚，有这两位长伴左右，赵云的军旅生活会更加丰富多彩吧。姜维、孟获在这里将成为赵云忠诚的伙伴。一个是忧国忧民，为拯救百姓而毅然从军的剑士，一个是狡猾机智却又朴实执著的南邦之主，命运之线使三人走到一起，戏剧性的邂逅充满传奇色彩。

非常有性格的反面人物夏侯懋

本作中反面角色的刻画也极有力度，前作不幸逝世夏侯兰夫妇竟有一幼子，自幼为夏侯惇收养，他就是夏侯懋。自小在曹营中长大的他在一次偶然中知道了自己的身世，从此走上了痛苦的复仇之路。在战斗中，心理畸变的他杀死了文鸯，自此与赵云结下深仇。像这样一个内心尖锐矛盾的角色，他的狂乱，他的仇恨一定能给玩家留下深刻的印象。除了人物刻画外，新作在情节上加入大量的原创，使人看到一个全新的赵云形象。更且，新作中还加入了一个模拟历史外的新结局。本来应是文鸯逝世，赵云厌倦军旅归隐山林，蜀汉最终失败的惨淡收场。但新结局可以让玩家们体验赵云领兵攻陷皇城，兴复汉室的爽快感，还有与获救的文鸯重逢的感人场面。由此看出，新作在情节上确是狠下功夫，希望能给玩家以新的印象。

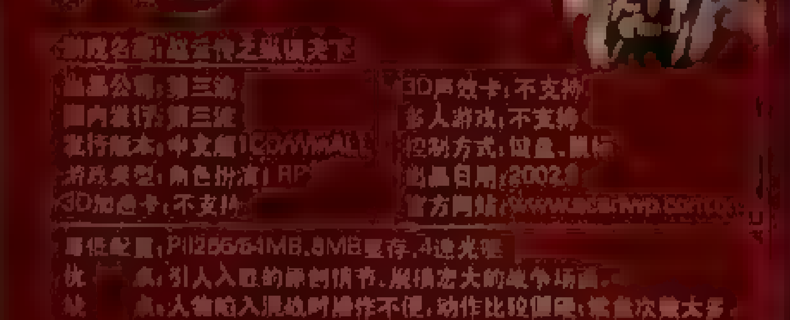
改进完善前作的游戏系统

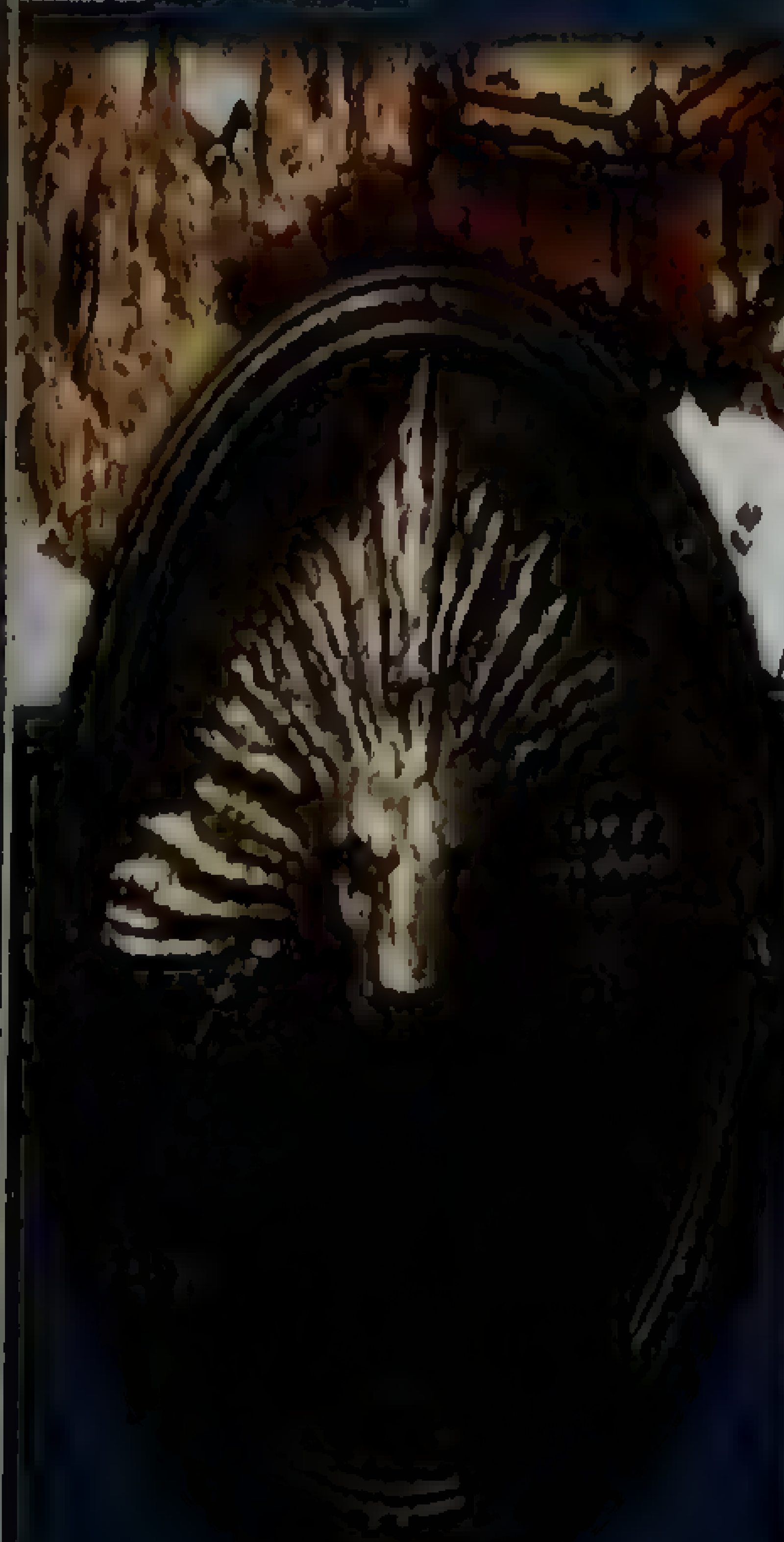
新作的系统改进很多，这表现在几方面。首先魔法和必杀技的设定更加成熟。在对前作去粗取精之后，新作的魔法和必杀技无论在实用性还是观赏性上都有很大提高。前作很多技能自练成后就几乎没怎么使过，这使战斗的乐趣大打折扣，本作利用不同法术的巧妙切换，使杀敌的乐趣不仅是于劈猛砍。

其次，制作组对前作的武器炼化系统也作了很大调整，不仅增加了七宝刀、吴王剑等神兵利器，更对炼化所处的地位作了调整。这是因为新作的行囊不再像过去般令玩家能兼容并蓄，那么需要什么，炼化什么就成了玩家不能不考虑的问题。这样，炼化系统更加融入游戏之中，不再只是个附加的小游戏了。

再者，新作仍延续那种 A RPG 的游戏模式，在战斗方面有了更大的突破。游戏中有许多双方甚至几方士兵的大厮杀，这使游戏着重的那种冲锋陷阵、血染征袍的氛围更加深化。但亦有人认为这是在抄袭暗黑而予以指责，我觉得要想最好的表现战场厮杀，现今的游戏形式中只有 A·RPG 的这种大场面才能担此重任，那么，我们为什么不能借鉴已有的优秀作品呢。如果事事局限于“本土化”的种种框架，我认为国产游戏是很难有所突破的。■

赵云带领汉军杀进了洛阳皇宫



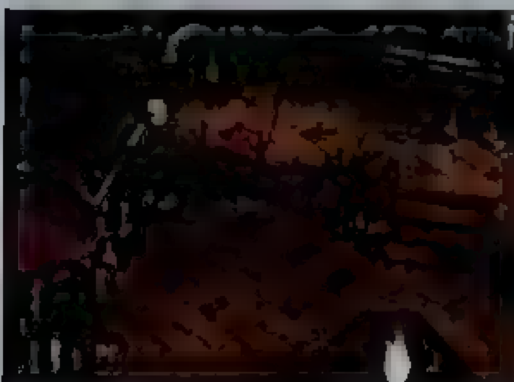


异尘余生幻想版 狮心王

或许是受到了母公司 Interplay 转让风波的负面影响，金牌工作室 Black Isle 最近一直不太顺利 不仅计划中的《Torn》被迫取消开发，万众期待的《异尘余生 Ⅲ》(Fallout 3)亦是遥遥无期。所幸近日有好消息转来，工作室在不久前举行的 E3 大展上正式公布了最新的 RPG 作品，它就是被称为“异尘余生幻想版”(Fallout Fantasy) 的《狮心王》(Lionheart)。

中世纪的魔法浩劫

浩劫始于 1192 年，英国国王狮心王理查发起了第三次十字军东征，由于对手萨拉丁拒绝进贡，在顾问的怂恿下，理查大帝将几件神秘的前古圣器放在了一起，企图通过仪式让天神助他惩罚敌人。谁知一切是个巨大的阴谋：圣器的汇合导致通向异界的出口被打开，各种魔法被释放，大量魔物从天而降，一场巨变由此而生。危急关头，基督徒同穆斯林教徒携手抗敌，理查与

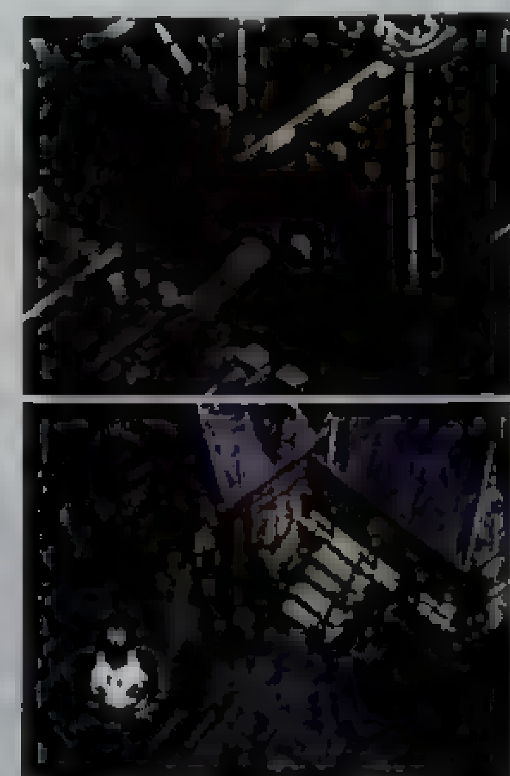


萨拉丁同心协力，经过一场血战后终于战胜了魔物，重新封印住了通向异界的裂痕并重创了那位神秘的顾问，可惜最终仍被其逃脱。同时，在魔法力量的影响下历史已随之发生了改变·欧洲的部分地区在魔物的攻击下变成了废墟，大量的平民丧失了生命。400 年后的 1588 年，人类世界仍未彻底恢复元气，一些地方的人们重建了城市并努力保卫自己的家园，但许多地方依然处于黑暗之中。另外，黑暗势力正在集聚力量试图卷土重来，世界处于一片风雨飘摇中，故事由此而拉开了序幕。

《狮心王》的背景设定介于现实和虚幻之间。游戏世界由九个庞大的区域组成，涵盖了整个欧洲大陆及其领近的地区，为了使世界更富真实感，制作组花费了大量的时间收集资料，力争再现 16 世纪欧洲的风采。例如比萨斜塔之类的真实建筑会在游戏里重现。

四大种族的特点

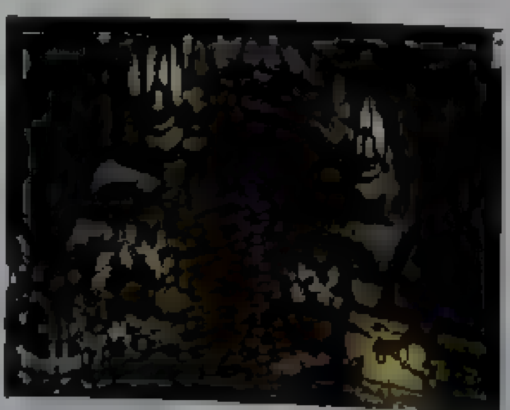
在游戏开始时你将首先一个创建属于自己的角色，调整相应的能力和属性，随后就可以享受此次激动人心的探险了。游戏中将出现种族包括 humans 纯种的人类，并不具备魔力；Sylvants，拥有天生的魔力与仁慈的心灵；Feralkin：由于受到邪恶力



量的影响，性格偏激，魔法也偏向于阴暗面，Demokins．介于前两者之间的种族，比人类身材更高，精于魔法。在您多姿多彩的旅程中，您还将遇到大量的历史知名人物。如果愿意的话，您还可以邀请其他同伴加入共同冒险，以壮大自己的力量，当然你也可以独自完成整个游戏。游戏中种族的地位将被提升到一个全新的高度，不同种族的技能、专长和冒险历程都会有很大的差异。

异尘余生的幻想版本

游戏保持了《异尘余生》系列的一贯风格．荒芜死寂的世界、劫后余生的人类、莫测强劲的对手，一切都令人感到似曾相识。不仅如此，《异尘余生》的金字招牌 "S.P.E.C.I.A.L." 系统仍将得以沿用，相信该系列的爱好者必将

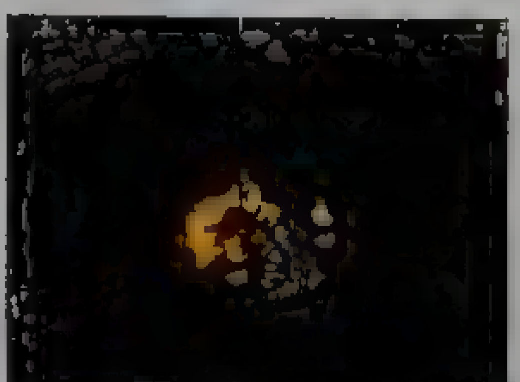


大受鼓舞。

当然，在设定方面游戏也进行了一定的变动 首先，《狮心王》中角色的发展将更多取决于其技能而非等级．其次，配合特定的时代背景，游戏在技能设定方面也进行了很大的更动 部分技能（主要是现代武器方面）被取消，取而代之的是大量同魔法相关的技能，其中有的能够提升魔法的威力，有的则可以延长魔法作用的时间。

全新的开发团队

令人略感惊讶的是，《狮心王》的具体开发工作此次将交由 Black Isle 的合作伙伴 Reflexive 公司（曾经制作过颇具人气的《星际迷航．别动队》）负责开发，而 Black Isle 则主要承担监制和发行工作。游戏将采用 Reflexive 公司自行开发的 Velocity 引擎制作，视角为传统的 45 度俯视。虽然游戏画面依然是 2D 的，但 Reflexive 正力争将 2D 画面效果提升到一个全新的高度·引擎将通过预先渲染完成的背景为大家营造出一个深邃神秘的中世纪世界，角色将先通过 3D 建模





生成，随后再还原为 2D 效果，在动态光影方面也进行了很大的改良。另外，游戏配置也非常合理 你只需要一台 Pentium Ⅱ 300MHZ、64MB 内存和 8MB 显卡的机器而已。

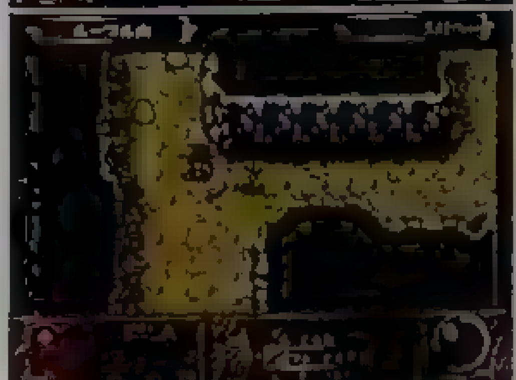
《狮心王》预计将于 2002 年末上市，虽然游戏很难如《异尘余生》那样一鸣惊人，但基于 Black Isle 工作室在 RPG 界一贯的良好表现，游戏的品质应该能够得到保证，在此就让我们预祝 Black Isle 好运。■

也许是同处于东方文化圈的原因吧，日本制造的 RPG 总能用其多彩精致的游戏画面，可爱靓丽的人物造型吸引中国玩家的目光，她们虽然不如欧美大作那样气势恢弘，凝重深沉，但却总能给我们带来一股舒爽的清凉之风。《圣界之奇迹 Ⅱ》就是典型的这样一款作品。

没完没了的神魔大战

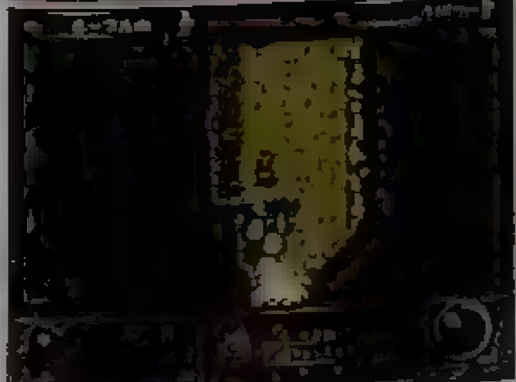
玩过两款以上日式 RPG 的朋友想必都能猜到，这些游戏的故事背景一般都是没完没了的神魔大战．天使族与恶魔族，在互相抢夺以神的名义给予人界恩惠和惩罚，伟大的天神看到了这样的情形，于是做了一个决定：切断天使族和恶魔族决定人界命运的权利。恶魔族因为不满天神的决定，



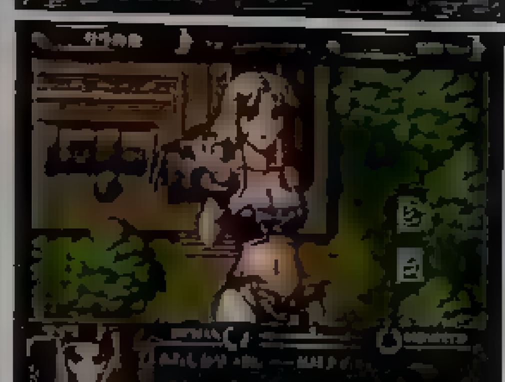




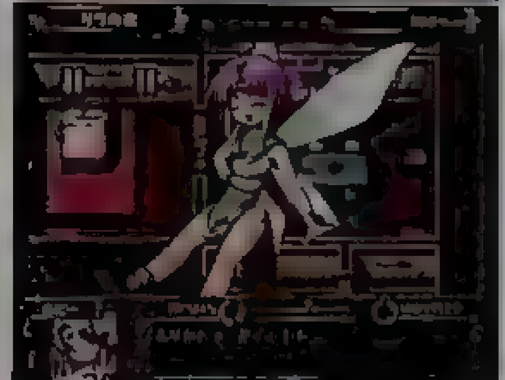












于是发动叛乱，并抢走同时掌管了人界“生”“杀”“创”命运的神器，而跑到人界来作乱。

在人间，刚刚继位的年轻国王立志要恢复人界原有的秩序与安定。为了要消灭人界的所有魔兽，国王开始号召军队动员起来。玩家所扮演的角色——活泼好动、个性率直的女孩子莉拉席林也被卷入了这场即将开始的人魔战争。在未来的冒险中，她将与意气风发的年轻国王谱出一段灰姑娘式的恋曲噢！

斩！华丽的必杀

从中文测试版来看，《圣界之奇迹 Ⅱ》画面非常精细，精心配色的 2D 画面，将一幅幅美丽清新的画面展现在玩家的面前，感觉非常养眼。为了配合清新的画面，配乐自然也是属于轻柔一派，虽然并非特别出色，但是和画面搭配协调，浑然一体。

战斗是 A·RPG 模式的，有“大菠萝”里那样的血槽和魔法槽。只需要简单的鼠标操作就能使出各种性能各异的必杀技，就算是一般性的攻击动作也相当丰富呢。随着主角级别提高，华丽的必杀会越来越多。

料理合成大作战

游戏中的物品种类有三种，分别是武器、道具以及食材。前两种东东大家都很熟悉了，在此就不废话，让我们来看看有趣的“食材”部分。除了补 MP 和 HP 外，食材还可以送人，提升对方对你的信赖度！当然食材也是制作各种料理的必要原料，玩家通过学习不同的料理制作方法，就可以烹制出各种不同的精美菜肴，在游戏中被称为 “合成系统”。举例来说，“蔬菜”和“鱼”就可能做出一道“翠玉鳕鱼”，合成出来的料理可以送人、贩卖或是自





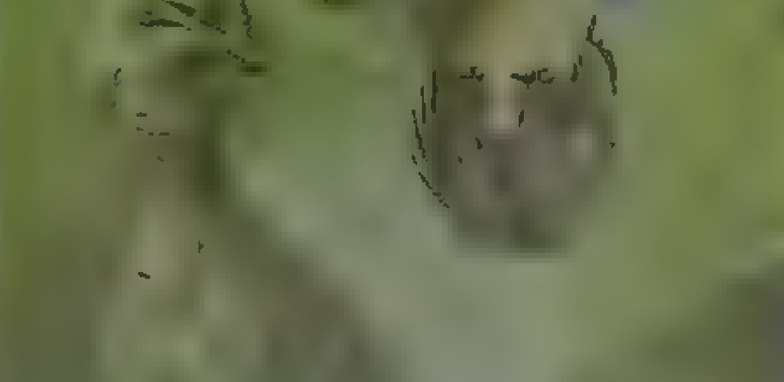
己享用。利用“合成”系统，你一定会制造出“某种东西”来，不过做出来的东西合不合胃口，就要靠你的运气和经验啦！ 这些料理对玩家的各种状态数据也有不同的补充作用。

冒险少女的和平之旅

与一般情节上正邪分明的 RPG 不同，在《圣界之奇迹 Ⅱ》里，你的目标不是消灭魔族，而是要让人界和魔物能够和睦共处，所以取得双方的信赖是一项重要的工作。随着剧情演变，玩家所做的每一个决定都会影响信赖度这个指数。一般通过送礼的方式来加深信赖度，必须从交谈过程中掌握送礼对象的个人喜好后，才能选择适当的礼物。各种支线任务也和信赖度有相当的关系。在主菜单上，你可以看到支线任务完成情况表，实在是非常之人性化的设计。■









大作批評

第五期

文/HAPILI



上古卷轴晨风

游戏的人工智能两极分化十分明显，蠢的蜘蛛如自爆般的 Kwama Forager 只能对视角范围内的敌人进行攻击，绕到其背后就可以对它肆意砍杀；而 Hunger 就十分聪明，会集中力量破坏玩家的武器和防具，当玩家躲开去补充生命值之时，它会发动偷袭增加玩家的疲劳度，确实很难缠。如此的鲜明对比不知是开发者故意的设计，还是忽略了整体实力的平衡性。

游戏中的对话几乎千篇一律，同样的对话从数以千计的 NPC 口中说出，实在令人厌烦。这些对话是基于一系列的主题设计的，和某个 NPC 对话，对话框里面就会显示一些对话主题，玩家在其中进行选择，NPC 就会按照事先写好的脚本朗读。一些简单的忠告几乎每一个 NPC 都会说，让每个角色有自己独特的对话语言似乎是不可能的。

战斗系统有个严重缺陷，居然没有伤害程度显示，玩家只能见到自己身上升起一团红雾，至于自己究竟受到了多大的伤害就不得而知了。即使开发者忽略了详细的伤害指示表，至少也应该用象征性的生命值槽替代。

还有不得不提的就是游戏的硬件配置要求过高，最低内存也突破了欧美游戏惯常的 64M 底线，而且使用官方强烈推荐的 Geforce 显卡居然一开始游戏就会死机。





游戏的题材和背景涉及到大海，并不多见，可惜剧情设计在神情中飘忽不定，现状与回忆交替频繁，如果不仔细关注剧情的发展并且结合说明书的叙述，玩家想理解游戏的全部内容还是有点难度的。

游戏中的 2D 场景与若干年前的“守护者之剑”系列相比并没有任何进步，令人怀疑其游戏引擎的版本。每个场景看起来很大，可人物的活动范围却只有不到场景的一半，其余部分的都只是作为背景贴图，因此人物显得毫无立体感。如果没有战斗时绚丽的光影效果，这样的水平就让玩家很难接受了。

游戏性同样令人大跌眼镜，游戏模式居然类似“古老”的横向卷轴游戏，虽然它允许角色在垂直方向上作少量位移，但这仅仅只能算是宽幅横轴而已。至于 RPG 的元素只体现在一些迷宫上面，充其量只是一部图形化的小说而已，互动性很低。



圣女之歌

3.5G 的最低硬盘空间要求，使其攀上了国产游戏安装容量的新巅峰。

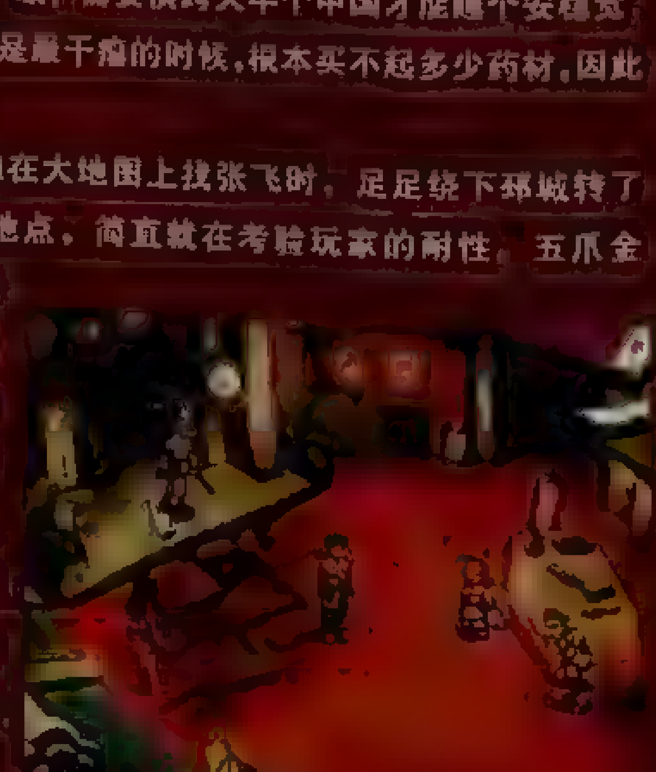




三国群侠传

大部分城市地图大小，仅仅一幅街景就了事，NPC 数量还不到 10 人。像洛阳这种有名的大城市居然也只有两幅街景、三家铺面，绕城一周连半分钟都不需要，让人感觉意犹未尽。而且城市功能很不齐全，每个城市中最多只有两种功能性建筑，多半是武具店、道具屋等。最夸张的是整个游戏仅有桃源村、北海二城可以恢复生命和体力，无论在南北哪个地方练级，需要横跨大半个中国才能睡个安稳觉，而且刚开始游戏的时候口袋又是最干瘪的时候，根本买不起多少药材，因此游戏初期的练级十分困难。

游戏的随机性太大，比如在大地图上找张飞时，足足绕下邳城转了一个下午，要求找四次随机地点，简直就在考验玩家的耐性。五爪金龙、海上巨鲲等涉及隐藏武物的捉弄，随机出现的位置更是飘忽，而且游戏中也没有给出必要的暗示，增加了完美结局的难度。就连书店、武具店、珠宝店等贩卖高级物品的场所居然也是随机出现的，这时就能体会“金钱不是万能的”的含义了。■







双星物语

完全图解攻略

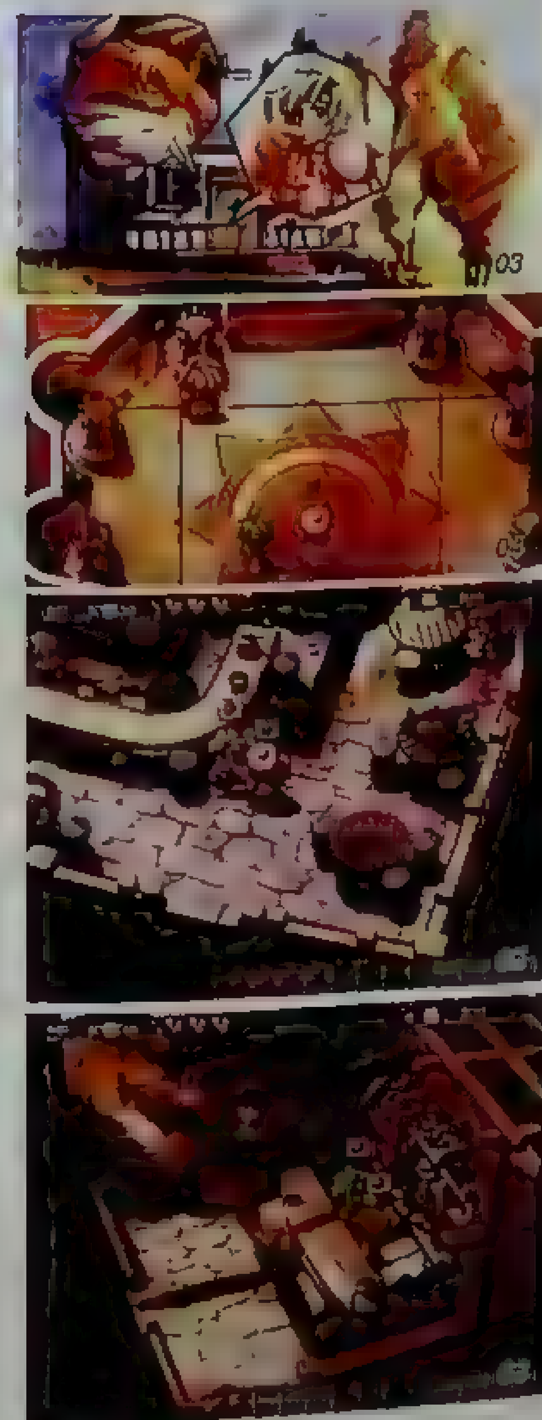
文/卜鸿儒

首先来介绍一下皮皮罗家中的物品道具吧！在房间中，和另外一个角色谈话可以记录游戏，桌子上有一本日记，上面以皮皮罗和鲍克的涂鸦的形式记录了你所有的冒险事件，而灰色的则是你没有完成的事件。保险箱是你用来保存金钱的地方，因为《双星物语》在这点的设定是和 Diablo 一样的，假如角色在迷宫中丧生，那么将丢失身上的一些金钱哦。大木箱是用来保存物品的，去鲍克的房间睡觉，可以恢复 HP，使用皮皮罗的 CD 播放机可以改变背景音乐，在门口那里的布托上可以将你的宠物寄放在家里，可是我觉得这是 Fool Man 才会做的事情，因为宠物是的的确确可以帮助你完成冒险的好伙伴，将它放在家里岂不是很可惜？



流程篇

清晨皮皮罗被弟弟吵醒，之后她提议到村子中的教堂去看看（03）。出了教堂之后他们碰到了蒙面人，并跟在他后面到达了阿普利埃斯神殿。之后他们发现那个蒙面人竟然将神殿的守门人打倒，而神殿中的 6 尊神像也被抢走（04）。



第二天清晨，姐弟二人决定先在布克村里面收集情报。并在村子中的村人凯特（05）、道具店普雷克（06）、村人以利亚（07）和神殿看守人保罗那里（08）分别得到《魔兽词典》、《道具词典》、《人物记事本》和《探索记录之书》四本书。

在富商普休凯家外面的树丛中（09）和他家里分别有修改主人

公和宠物名字的道具(10)。

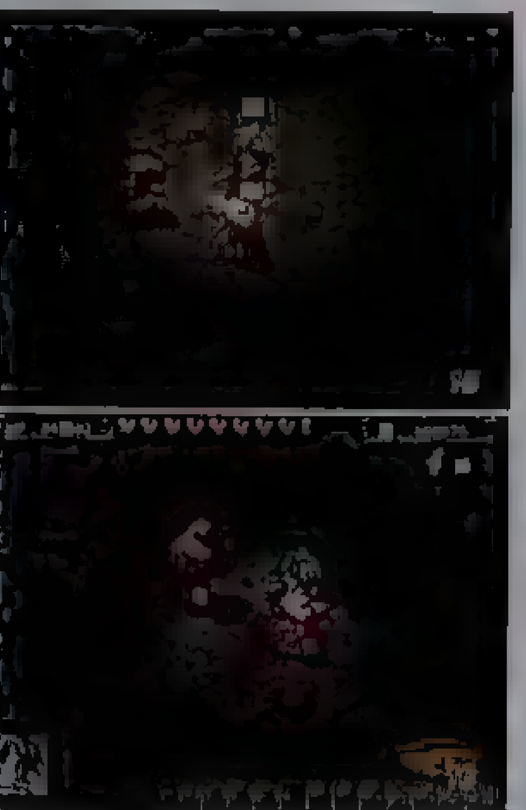
然后，到希波利塔之丘，姐弟二人刚到就发现那里有什么东西在求救。在调查过那口水井之后



(11)，发现是一只小动物被困在井里面了。他们到井后面的帐篷里面找到了一捆绳子(12)，下到井里面救出了那只小动物。

帕维尔庭院
迷宫等级 Lvl 01

庭院入口→中央水路→庭院分歧



姐弟二人一路走下去，注意在迷宫中有一个蓝色的小怪物，以你现在的级别想打倒它可是要费一番功夫的，小心了(13)！在迷宫的深处遇到宝物猎人纳塔利亚和汤姆两个人，他们送给姐弟二人一个"冒险之翼"，并告知皮皮罗，要想进入更深的庭院深处，就可得到电池(14)。

卡洛普洞窟
迷宫等级 Lv02

洞窟入口→洞窟支路

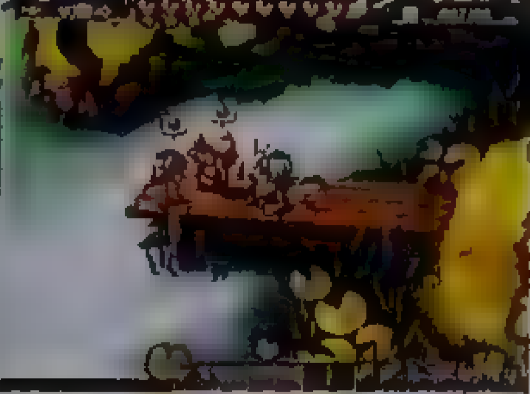
在迷宫的深处姐弟二人遇到了神秘男子，并从他那里学到了"百式天眼·改"。这项技能可以将所有的NPC和敌人的位置在地图中显示出来(15)。大家要注意这之前是有一个移动蘑菇的谜题的，你只要将蘑菇移动到地上那个小土包上就可以了(16)。

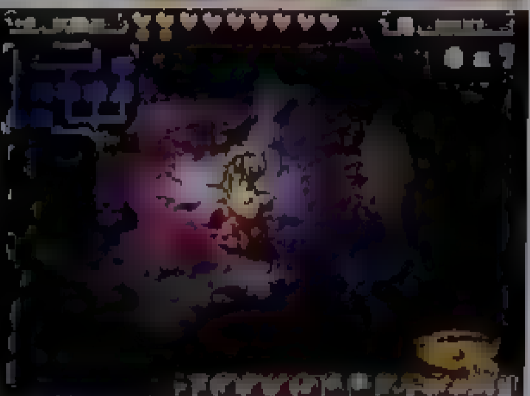
卡亚帕森林
迷宫等级 Lv03

森林主路→森分歧

先回村子，到道具店花300块钱买一个"厨房手套"，然后再到卡亚帕森林，一直往深处走，路上你会遇到两个魔法石柱障碍，要想打开它们就必须有相应的魔法石才行(绿色 疾风之宝玉，棕色 大地之宝玉，红色 灼热之宝玉，蓝色 极寒之宝玉，白色 闪光之宝







玉)，之后一直朝深处走，直到遇见上次在帕维尔庭院遇到的那两位宝物猎人，他们在告诉姐弟二人一些情报后离开。

卡亚帕森林
迷宫等级 Lv04

森分歧→通往祭坛之路→祭坛前

先是用先前买到的"厨房手套"推开迷宫前面的那块大石头。在这一层迷宫，皮皮罗他们在一条小河前的钓鱼台前找到了一套"鱼饵"(17)。带着它到特丽波卡湖，找一个叫吉鲁诺的小男孩，原来他正在找一套"鱼饵"，于是物物交换，皮皮罗得到了一套"钩索"——或是在村子中的小木桥那里也可能可以找到他(18)。带着钩索回卡亚帕森林，并借助钩索去刚才不能去的地方冒险，要注意在路上找一朵"风之花"。

注意，在森里迷宫中有一个很难的机关哦 它有9个开关控制，在左上较有一个开关负责复位所有附属开关(19)。当9个开关全部是红色时，它们将打开底部的大门，而它们全是白色是将打开左面的门。我将它们这样排序

1 2 3
4 5 6
7 8 9

要打开底部的门很简单。只要扳动6号开关就可以了，而要打开左面的门就比较复杂了，你要按照1、7、5、6、9、3的顺序搬动开关，打开这个开关可是费了我不少脑细胞啊！不过还好，那扇只要扳动一

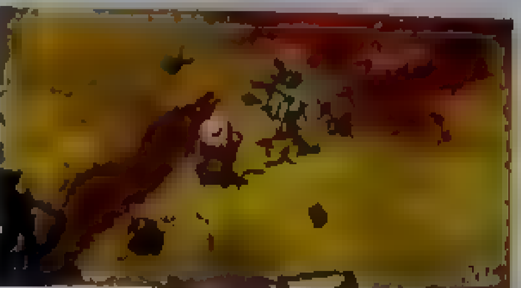
卡亚帕森林
Boss战

祭坛前→风之祭坛→地之神像

风之祭坛前，皮皮罗一行遇到了魔法师考伯特，考伯特看似很严肃地对皮皮罗说它就是极端邪恶的魔王的手下，魔军的指挥者时，姐弟二人已经笑得喘不过气来了，因为它的长相实在是太可爱了，怎么看也不像一个魔军的统帅。考伯特气急败坏的召唤出了黑暗之足做掉黑暗之足之后拿走后面神坛上的"地之神像"。

布克村事件

将神像拿回村子，并安放在阿普利埃斯神殿的地之神像的底座上。这时到村子右面的小山上会发生迈尔斯的飞机坠落事件哦！救出



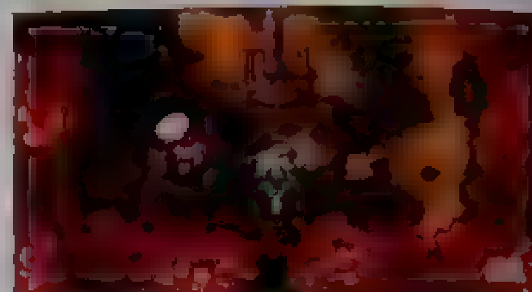
受困的飞行员迈尔斯，前往卡亚帕森林(20)。

卡亚帕森林
迷宫等级 Lv05

森分歧→妖精通路→希洛弗森林(风之妖精)

先使用"厨房手套"打开迷宫前的那块大石头，一路向前走，来到风之妖精的希洛弗森林。在村子中，





向妖精族的族长打听有关神像的情报，不过她却希望你可以先帮她找到偷偷跑出去的小精灵蕊波(21)。回到森林的入口处，向右面走，找到Lv00的迷宫，在第一层就可以找到被抓的灵蕊，谁知道她对鲍克一见钟情，不过在皮皮罗的冷嘲热讽之下还是打消了主意，乖乖回村子去了(22)。在精灵的村子里面，族长为了表达对他们姐弟二人的谢意，便将水之钥匙送给了他们。

帕维尔庭院
迷宫等级 Lv05

庭院分歧→通往秘宝之路→极寒之宝玉

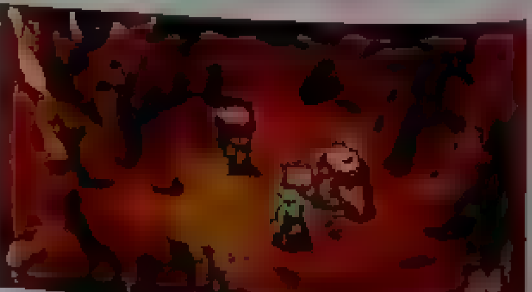


先使用水之钥匙打开通往极寒之宝玉的大门，在迷宫深处就可以找到极寒之宝玉了，装备上它之后就可以使用水系的魔法和打开火系魔法的魔法屏障(23)。

凯诺比火山
迷宫等级 Lv04

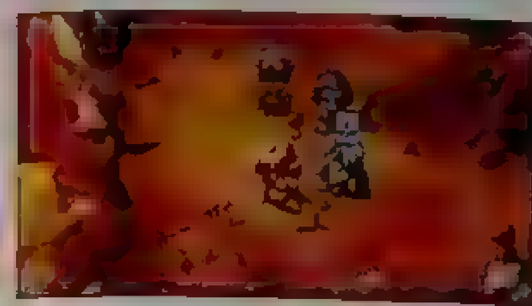
火山入口→溶岩地带

先使用极寒之宝玉打开火山入口处的火系魔法屏障，一直往里面走就可以见到迷之男子，他会传授给皮皮罗姐弟秘奥义"王者练极气功"。学会之后，你每使出一次10Hit以上的Combo，就可以存一次附带特殊能力的集气攻击(24)。



凯诺比火山
迷宫等级 Lv06

火山入口→熔岩洞窟→火山分歧



来到火山分歧之后，皮皮罗他们再次遇见了宝物猎人二人组，这次他们提到了一些关于古代的四只龙王的消息，并且提醒姐弟两人以后的冒险是需要"钩索"才能完成的(25)。在离开之前大家一定要将宝箱中的"沙袋"拿走。

凯诺比火山
迷宫等级 Lv07

火山分歧→通往祭坛之道→祭坛前

使用钩索进入迷宫，找到位于第二层迷宫的"炎之花"，并小心对付途中的一个吹气球的机关，你必须在全部铁球落下之前进入前方的大门，否则大门将关闭。

凯诺比火山
Boss战

祭坛前→火之祭坛→水之神像

皮皮罗他们再次遇到了魔法师考伯特，在被皮皮罗嘲笑后考伯特才知道自己的黑暗之足已经被干掉了，他发誓这次决不手软，召





唤出了火凤凰(26)……皮皮罗见到火凤凰不禁大笑说那只是一支肥肥的大火鸡:)战胜它之后，拿走后方祭坛上的水之神像(27)。

布克村事件

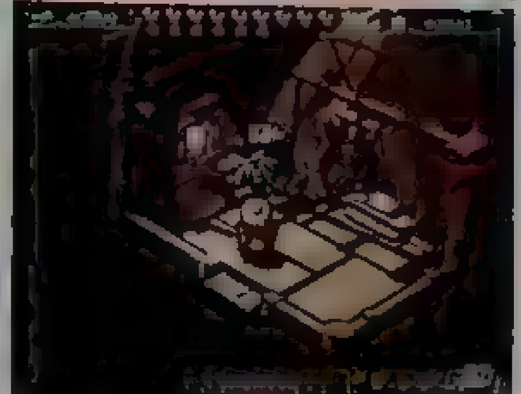
姐弟二人将神像带回村子安装在神殿中。可是这时普休凯却跑来耍宝说是自己没事做，便在自己家里做了个迷宫，邀请皮皮罗他们去看看，并且交给他们一块吸铁石(要是他没来，就到他家去找他)。

凯诺比火山
迷宫等级 Lv08

火山分歧→妖精通路→火之妖精的村庄

在迷宫前的熔岩那里使用钩索进入迷宫，在迷宫中，你将遇到一个光电板的迷题，只要你可





以让板上的两个数字相同就算过关，而数字的变化是根据你打破旁边木桶的数量决定的。之后通过妖精通路来到火之妖精的村庄与火妖精沃根族长见面，族长说他希望皮皮罗姐弟可以告诉他的小孩有关外面世界的有趣故事(28)。而鲍克想到自己刚好有一本记录圣骑士的书，于是他们就回家，将鲍克书桌上的画册拿到火之妖精的村庄那里，然后给两个火妖精的孩子讲述有关圣骑士的故事。之后，沃根为了答谢，便将风之妖精希洛弗请他保管的风之钥匙交给了皮皮罗姐弟(29)。

希洛弗森林
迷宫等级 Lv08

森分歧→通往秘宝之道→疾风之宝玉

使用风之钥匙打开秘宝之道的大门，并在迷宫的最后一层找到了疾风之宝玉。装备之后，皮皮罗姐弟就可以使用风系魔法和打开地系魔法的魔法屏障了(30)。



布克村
迷宫等级 Lv09

普休凯的住所→普休凯家迷宫

用磁石移开迷宫前面雕像进入迷宫，在第一层，右下方会遇到一个栅栏，所以你应该先到左下方的房间中打开那里的按钮来打开那道栅栏，进入，里面有一个箱子，不过是空的，如果你打开这个箱子，房间的门就会关上，这是你如果想开门，就得往箱子中放一个道具，不过这时会有敌人出现。而下一个迷题则很简单，只要你把所有已经打开得的箱子全部关上就可以了，之后打倒里面最深处的机器女仆，找到后面的宝箱。

卡洛普洞窟
迷宫等级 Lv09

洞窟入口→洞窟主路→洞窟分歧

先到村子中买8个炸弹，再到沙漠中的商人那里买8个强力炸弹。之后进入卡洛普洞窟。使用疾风之宝玉打开迷宫前的魔法屏障。这里有一个点蜡烛的机关，用皮皮罗的魔法攻击或是鲍克装备火之宝玉进行攻击就可以解开。一路走下去，在洞窟分歧处遇到了宝物猎人。他们说下面的迷宫有坚硬的石块和铁质的雕像，需要炸弹和磁石才能通过之后就离开了。

卡洛普洞窟
迷宫等级 Lv10

洞窟分歧→妖精通路→地之妖精的村庄

使用强力炸药炸开迷宫前的石柱，进入迷宫并来到了地之妖精的村庄。先到左面和打铁屋的主人谈话并得到电池。之后与那里的地之妖精族的族长谈话，族长发现皮皮罗姐弟身上带着宝玉，并且得知他们是为了整个大陆安全而战。而且他现在手头就有一把火之钥匙，可是他要求皮皮罗他们要帮他找到令他满意的美酒才可以把钥匙交给皮皮罗。皮皮罗想了一会，觉得对酒最了解的人莫过于村长了，于是便前去找村长。

在达布纳沙漠，找到了正在四处转悠的村长，他得知妖精的事情后，愿意将自己珍贵的酒拿出来作为礼物送给妖精，可是村长又说他也不是成天带着酒瓶不放的人，所以他叫皮皮罗他们到村子中找诊所的皮查姆护士。之后回到村子找皮查姆，并得到了"美青年酒"。

将美青年酒带到地之妖精的村庄，交给族长，族长对酒很满意，便将火之钥匙交给了皮皮罗。皮皮罗问族长为什么妖精所拿着的钥匙都并非自己族人属性的钥匙，族长说是那是因为怕坏人拿走妖精的宝玉，所以各族的妖精就都将各自的宝玉在隐秘的地方封印了起来，并且相互交换了钥匙。

卡亚帕森林
迷宫等级 Lv10

森林入口→森林支道

使用疾风之宝玉打开迷宫前的魔法屏障，并在迷宫深处遇到了迷之男子，而且他还传授给皮皮罗姐弟"双槌飞天翔"，这是两姐弟的合体秘籍哦！有很强的杀伤力呢！

帕维尔庭院
迷宫等级 Lv11

庭院分歧→通往祭坛之道→祭坛前

利用电池，启动那些龟裂前的移动装置进入迷宫。在第二层，有一个被锁住的门，要想解开这扇门，就得按照一定的顺序按动水壶下面的按钮。正确的顺序就是上、右上、右下、左下、左上、下。在里面可以找到水之花和白兰瓜哦！

帕维尔庭院
Boss战

祭坛前→水之祭坛→火之神像

在这个大房间里面，皮皮罗和鲍克再次遇到了魔术师考伯特，这次他召唤出了邪水龙。一场恶战之后，便可以在后方的祭坛上找到火之神像了。

凯诺比火山
迷宫等级 Lv12

火山分歧→通往秘宝之道→灼热之宝玉

使用火之钥匙打开通往秘



宝通道的大门（记住带上厨房手套哦）。在迷宫中有一个光电板迷题，其数字的变化是和你在迷宫杀敌的个数决定的，之后在里面找到灼热之宝玉。装备之后便可以使用火系魔法了（31）。



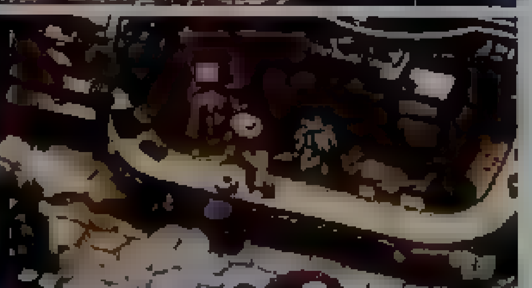
帕维尔庭院 迷宫等级 Lv12

庭院分歧→妖精通路→维特奈乐园（水之妖精的村庄）

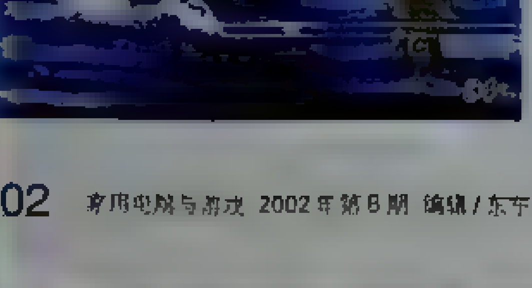
在迷宫前使用电池渡过裂缝，在用磁铁把铁质塑像移开。在第二层有一个用水系魔法屏障封闭的宝箱，里面可以找到"音叉"。再往里面走经过妖精通路之后照理说应该是一座妖精的村庄，可是现在看起来却不是想象中的哦！皮皮罗他们刚一进村子就受到了夹道欢迎，仔细看看这个村子，似乎是座游乐场。在谈话之后，得知这座维特奈乐园原来是这里的公主珀尔的杰作。之后他们在游乐场的左上角找到了游乐场的经理莱皮斯，交谈后，两人想帮忙宣传一下这个游乐场（32），于是莱皮斯便给了一张游乐场的海报。两人想了想之后决定将海报贴在村子中的酒馆门口。

回到村子，去酒馆找克莱蒂，交谈之后她也觉得游乐场挺有趣，便答应将海报贴在酒馆门口（33）。之后再回水之妖精的维特奈乐园找莱皮斯，她说现在已经慢慢的开始游客人上门了，为了答谢，她将地之钥匙相赠。而且她还说是现代的女王交待说要是有人持有宝玉，便可以将钥匙交给那个









人（现在皮皮罗和鲍克才知道为什么精灵愿意那么轻易的将钥匙交给他们）。调查游乐场中央的游戏机，就可以"Zwei!! Shooting"的设计游戏，玩一次100块钱（34）。

而游乐场右上角负责招待的戈兰也决定送一套情侣装给皮皮罗姐弟（找到"不死鸟羽毛"的关键）。



帕维尔庭院 迷宫等级 Lv13

庭院入口→周边水路→周边水路深处



使用火之宝玉打开迷宫前的魔法屏障，在这个迷宫中有两道迷题，一个是踏踏板游戏，你要先按下旁边的按钮，然后根据播放出的节奏来才三个按钮。而那个光电板的迷题和前面的那个差不多，只是上面的数字与你所打开的栅栏门有关系而已。在迷宫深处，皮皮罗姐弟再次遇到迷之男子，这次他传授了"雷电爪牙破"给宠物，以后就可以使用这项技能与宠物合体攻击了（35）。



卡洛普洞窟 迷宫等级 Lv15

洞窟分歧→通往秘宝之道→大地之宝玉



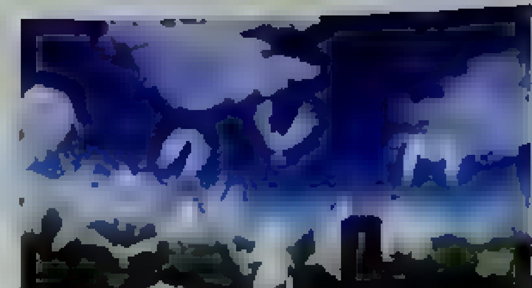
使用地之钥匙打开通往秘宝通道的大门，在深处找到大地之宝玉，装备后就可以使用地系魔法了（36）。

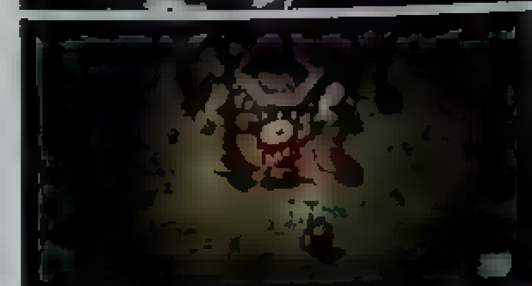


卡洛普洞窟 迷宫等级 Lv16

洞窟分歧→通往祭坛之道→祭坛前







在雕像前是用磁石移开那里的雕像，进入迷宫，在第二层的右侧找到土之花，之后进入祭坛之道，就可以找到早就在那里的魔术师了。



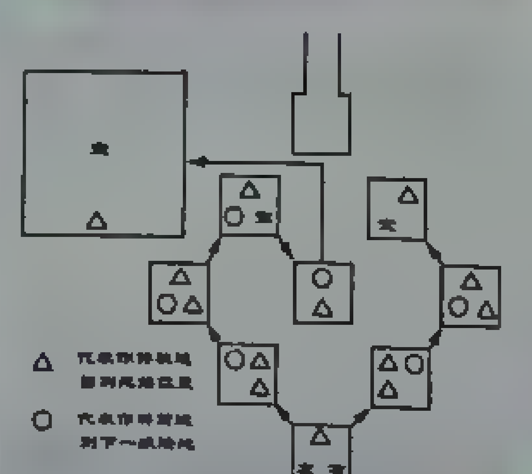
卡洛普洞窟 Boss战

祭坛前→地之祭坛→风之神像

在大房间中，这位猫咪魔术师考伯特早有准备，他召唤出了双头地龙（37）。恶战之后，双头地龙被打倒，正在魔术师考伯特惊叹这两个小孩子的力量之强大的时候，突然发生了地震，阿普利埃斯神殿那边原本被封死的侧门突然发出了光芒，无数的白鸽飞了出来（38）。考伯特说是第四封印已经被打开了，现在已经可以进入天之回廊了，说完话就离开了。鲍克为了确认蒙面男士都还在而赶向祭坛后方。谈话中，当鲍克提到圣骑士帕罗蒂斯时，蒙面男大笑不止，说是帕罗蒂斯并不是什么圣骑士，说他只不过是一个连自己想要保护的人都保护不了的普通人罢了，他还叫鲍克不要再去崇拜圣骑士……之后，两人取下风之神像（39）。

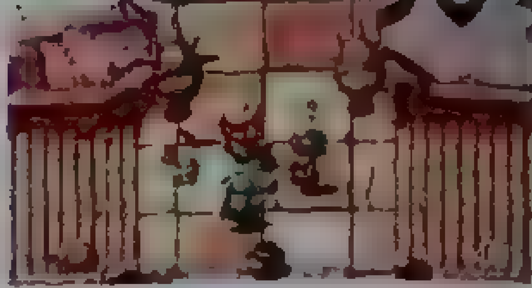


阿普利埃斯神殿 迷宫等级 Lv16



神殿入口→天空之神殿→神殿分歧

在入口处是用四色宝玉打开



那里的魔法屏障。在神殿分歧那里遇到了宝物猎人，并得到情报说是蒙面男似乎还在向前行进（40）。



阿普利埃斯神殿 迷宫等级 Lv17



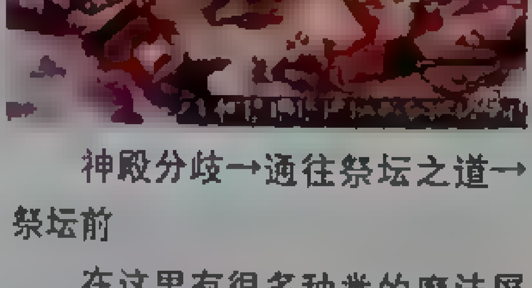
神殿分歧→通往秘宝之道→闪光之宝玉

在这里有一个关于魔法球的机关，你必须迅速的将所有魔法球全部点亮才可以打开栅栏门。之后便可以在深处找到闪光之宝玉了（41）。



阿普利埃斯神殿 迷宫等级 Lv18





神殿分歧→通往祭坛之道→祭坛前

在这里有很多种类的魔法屏障，你需要频繁的更换魔法宝玉。这里的敌人很强，而且还老是一窝蜂似的冲上来，要小心应付（42）。

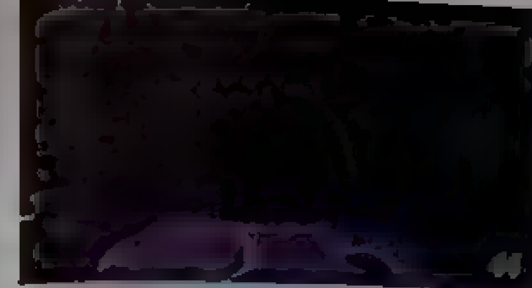


阿普利埃斯神殿 Boss战

祭坛前→光之祭坛→暗之神像

在大房间中，皮皮罗和鲍克遇到了考伯特召唤出的守卫——光电骑士（43）。打败骑士之后，来到后方的祭坛，发现封印已经被解开了，地之岩洞旁的迷之大门也被打开，无数的蝙蝠飞了出来（44）







……皮皮罗和鲍克上前才发现这里正在举行的居然是解开大魔王维斯帕封印的仪式！！鲍克不禁对蒙面男发火，不过当他提到帕罗蒂斯的名字时，魔术师却说帕罗蒂斯其实就是这位近在眼前的蒙面男……不过别光顾着茫然，一定要记住拿走那里的暗之神像哦（45）！



布克村→迷之通路→埃斯比纳暗黑神殿(事件)

先把暗之神像那回神殿安放好，之后在诊所那里打听到迷之通路的大门已经被打开，现在应该已经可以进去了。后来还听说村子中的小孩似乎都和凯特去水之妖精那边的维特奈乐园玩去了。之后，走过迷之通路，在那里找到一个背包后进入埃斯比纳黑暗神殿。



埃斯比纳暗黑神殿 迷宫等级 Lv19

神殿入口→冥之回廊→神殿分歧→通往秘宝之道→黑暗之宝玉



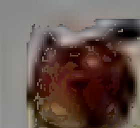
这座迷宫的第一层地板却很滑，只有将四个角的四盏灯都点亮之后才能正常移动。之后在迷宫的深处找到了黑暗之宝玉。装备之后就可以使用黑暗系的魔法了（46）。



暗黑神殿 迷宫等级 Lv20

神殿分歧→通往祭坛之道→祭坛前

在这里第二层的迷宫中的一个宝箱中找到梯子。



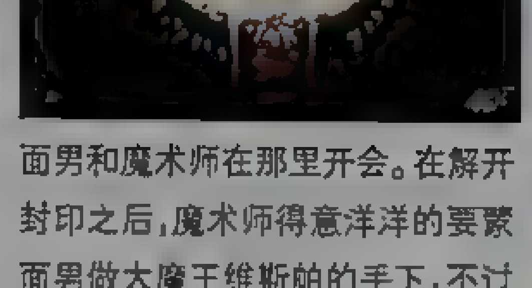
暗黑神殿 Boss战

祭坛前→暗之祭坛→最后封印

姐弟二人来到祭坛前，看到了早就等候在那里的恐惧之神（47）……战斗之后，他们来到了最后的封印处，发现那里有一个女生、蒙







面男和魔术师在那里开会。在解开封印之后，魔术师得意洋洋的要蒙面男做大魔王维斯帕的手下，不过蒙面男却说他们的合作关系到此为止，他的要把公主蒂尔拉从封印中救出的愿望已经达到了，以后他就要开始完成他消灭大魔王的使命了（48）。魔术师听到这番话，灰溜溜的逃跑了。之后帕罗蒂斯请姐弟二人帮他把蒂尔拉带回村子休息。离开之前别忘了拿走那最后一尊神像哦！

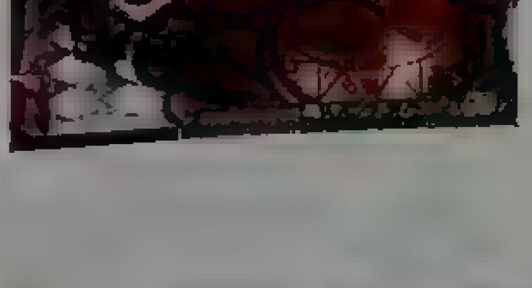


布克村→塞尔弗废墟(事件)

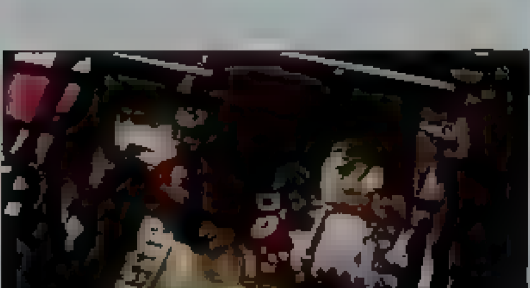
回村子之后，先将蒂尔拉安置在旅馆二楼中，之后就可以把神像安放到神殿中（49），再向普休凯领赏去！不过普休凯却说他已经把钱全部花在上次修建的迷宫上了，现在只有等飞机复航之







后，他才能从都会的银行中拿到钱，到那时候就能付款（50）。之后回旅馆时，公主蒂尔拉已经醒了，她讲述了自己为什么会变成六个封印之一的故事之后，就带着姐弟二人前往塞尔弗废墟了（51）。在塞尔弗废墟中，公主告诉姐弟二人这里原来是塞尔弗之门，是通往幻想大陆的唯一通路。当年帕罗蒂斯就曾经从这里上去过，但是他又对这条路动了些什么手脚好让别人不会那么容易得







通过。之后，公主利用她的力量开启了六个开关，并让皮皮罗姐弟将六块宝玉镶了进去（52）。之后，通往幻想大陆的桥出现了，而公主也因为长期被封印而体力不支昏倒。这时，迷之男子出现了，这次他向皮皮罗他们做了自我介绍，说他是番人三兄弟的大哥席拉，说他们的祖先曾在500年前与圣骑士并肩作战之类云云。之后，皮皮罗将公主交给他照顾，而他们姐弟二人则通过大桥前往幻想大陆。不过在离开之前别忘记把你的宝玉拿走（53）。

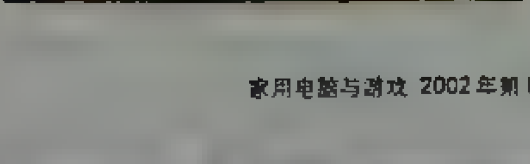


塞尔芬迪纳幻想大地 迷宫等级 Lv22

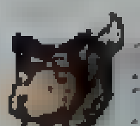
塞尔芬迪纳幻想大地→王之回廊→通往寝所之道→寝所外

这里的迷宫不是很难走，但是却长的令人烦，大家要有耐心。在

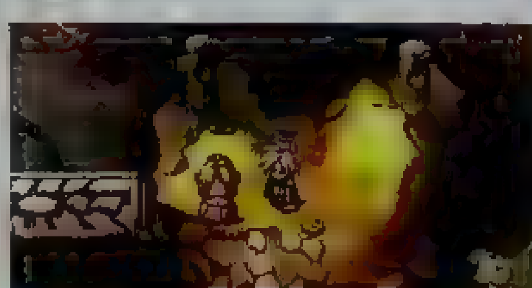


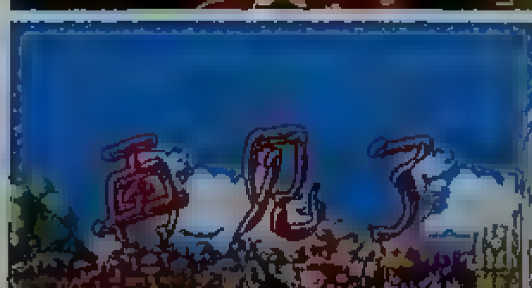


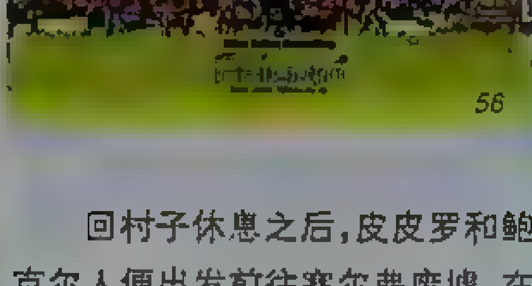
幻想大地经过王之回廊，再到寝所外就可以找到受伤的圣骑士，在和他交谈后，就可以去迎接本游戏的两个最终Boss了（54）！



塞尔弗废墟(事件)







回村子休息之后，皮皮罗和鲍克尔人便出发前往塞尔弗废墟，在那里他们见到了圣骑士帕罗迪斯和公主蒂尔拉封印了通往幻想大地的通道（55）。最终，皮皮罗和鲍克再次出发冒险，等待他们的将是什么呢（56）？

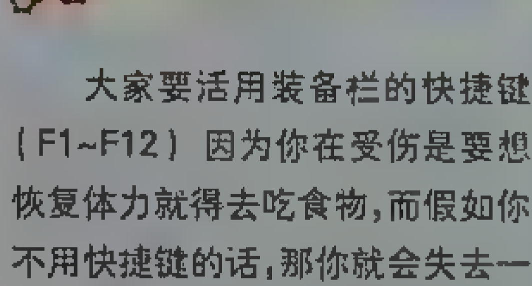


心得篇



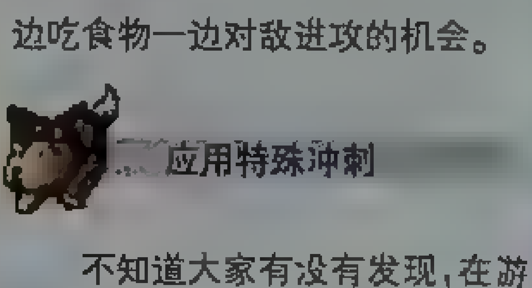
快捷键的应用

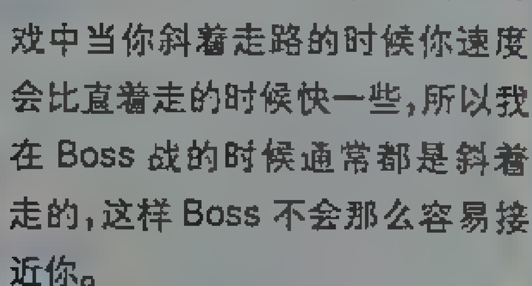
大家要活用装备栏的快捷键（F1~F12）因为你在受伤是要想恢复体力就得去吃食物，而假如你不用快捷键的话，那你就会失去一边吃食物一边对敌进攻的机会。



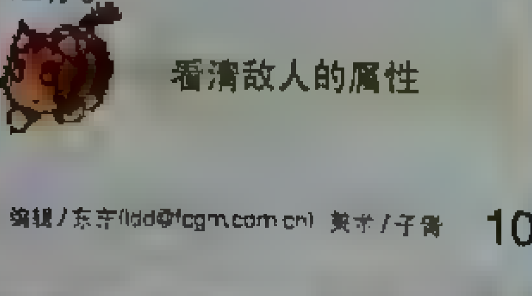
应用特殊冲刺

不知道大家有没有发现，在游戏中当你斜着走路的时候你速度会比直着走的时候快一些，所以我在Boss战的时候通常都是斜着走的，这样Boss不会那么容易接近你。





看清敌人的属性



在游戏中，敌人分为地，水，火，风，光，黑暗等一些不同属性。我建议大家在对敌人进行攻击的时候搞清楚敌人的属性特点，再"对症下药"。因为假如你所使用的魔法攻击属性正好和那个敌人的属性相同，那么你的攻击就是在给敌人加HP！所以，建议你没事儿了的时候多看看魔兽字典。

看清隐藏道路

在你没事做的时候，多在路的尽头找找看，有时候会有一些隐藏的路线藏在那里哦！而且里面常常都有一些意外的惊喜！

秘奥义的学习

想学习秘奥义就必须见到那个谜一样的蒙面男，他可是个大好人，教你武功都不要钱的啊！这里要注意秘奥义的第四级是必须要有宠物的参与才可以学会。

首先秘之男出现的地点分别在"卡洛普洞窟LV2"、"凯诺比火山LV4"、"卡亚帕森林LV10"和"帕维尔庭院LV13"。秘奥义第一击"百式天眼·改"；秘奥义第二击"王者超级气功"；秘奥义第三击"双槌飞天翔"；秘奥义第四击"雷电爪牙破"。

修理飞机，得到无限之翼

在爆机一次，完成修女找回神像的委托后，到村子右面的那座小山上，会遇到麦尔斯的飞机坠落事件。之后到希波利塔之丘去，见到麦尔斯正想重新修复飞机，但是却需要螺旋桨和引擎，皮皮罗他们便去卡亚帕森林的Lv00那边寻找。在卡亚帕森林Lv00稍右下角走，那里有一个魔法屏障，打开后就可以进入迷宫中找到飞机残骸了。在迷宫中有三个带了密码的门，它们的密码分别是20、15、24做掉里面的Boss就可以得到螺旋桨和引擎了可是里面的Boss真的很强啊，做好心理准备！收齐零件之后回到丘陵，把螺旋桨和引擎交给麦尔斯就好了，他的谢意就是无限之翼哦

传说中神龙的装备和达人钥匙

在幻想大地塞尔芬迪纳的寝室外面，和那里的圣骑士谈话，之后在路的右面栅栏上找一个缺口，进去后，可以先在右下方找到一个宝箱，然后从一棵树的后面前往巨人花园，做掉那里的Boss，得到达人钥匙。用这把钥匙就可以打开风、水、火、土四个迷宫的入口大门了。之后打倒帕维尔庭院的Boss就可以得到"龙神之靴"；打倒凯诺比火山的Boss就可以得到"龙神之盔"；打倒卡洛普洞窟的Boss就可以得到"龙神之护腕"；打倒卡亚帕森林的Boss就可以得到"龙神之甲"。

梦幻迷宫的奖赏

大家在游戏的后期，收集到全部的6块宝石后，就可以进入四大属性迷宫中入口处的梦幻迷宫了。它们的建议等级都只有20级，但是里面的敌人都很强，而且没有什么油水可捞，所以建议大家等爆机一次之后再来挑战。帕维尔庭院中做掉Boss可以得到"力之书"；在凯诺比火山做掉Boss得到"爱之书"，在卡洛普洞窟做掉Boss得到"心之书"，在卡亚帕森林做掉Boss得到"财宝之书"。

系列装备的交换

带着整套的装备到达布纳沙漠那里去找商人交换。系列装备的取得方法是这样的（表1）

表1

交换物品	获得物品
极寒之盔、极寒之护腕、极寒之铠甲、极寒之靴	极寒之戒指
灼热之盔、灼热之护腕、灼热之铠甲、灼热之靴	灼热之戒指
疾风之盔、疾风之护腕、疾风之铠甲、疾风之靴	疾风之戒指
大地之盔、大地之护腕、大地之铠甲、大地之靴	大地之戒指
暗黑之盔、暗黑之护腕、暗黑之铠甲、暗黑之靴	暗黑之戒指
闪光之盔、闪光之护腕、闪光之铠甲、闪光之靴	闪光之戒指

不死鸟的羽毛

在主角得到火之神像之后，在水之精妖精的维特奈乐园右上角有一个负责招待客人的小妖精，和她对话你会得到一套情侣装。带着情侣装回村子，找湖边的蓝色头发的小男孩（就是和你交换鱼饵的那个）拿情侣装给他之后，他会给你一捧花，你再带着花去风之妖精的希洛弗森林找你先前救过的那个小妖精，她会用钓竿和你交换。然后你再带着钓竿，回村子找道具店的老板，老板又会用一根棒球棒和你交换钓竿。得到棒球棒之后，再到火之妖精的村庄中找火之妖精的族长，他会给你一把扇子。你再把扇子交给沙漠中的光头老伯（他还有可能在特丽波卡湖的桥上或是村子中），他会给你一瓶梅酒。你带着梅酒前往地之妖精的村庄，找那里吊桥附近的精灵，她会用腌肉和你交换。然后再回村子，和一座房子中的老婆婆讲话，她就会给你眼镜，你再把眼镜交给水之妖精村庄中一个红色的精灵，她就会给你一个拖鞋。回村子，把拖鞋交给普休凯家的女佣，她就会给你一个不死鸟的羽毛。好累！终于得到了！带着它，你就可以再HP为零的时候复活一次哦！不过我猜它是从火凤凰身上拔下来的.）

四本绝技宝卷的获得

在达布纳沙漠右方的水边使用沙袋开启秘密通道，打倒里面的大火龙，在后面的箱子中找到火之宝卷，它可以帮助你在攻击的时候以你为中心向四个方向发出火柱。

在特丽波卡湖上方的水边使用音叉开启秘密通道，打倒里面的大水龙，后找到水之宝卷，它可以帮助你在攻击时将对敌人的伤害转化成自己的体力。说白了就是吸收敌人的HP！

在希波利塔之丘的古树前面是用梯子开启秘密通道，打倒里面的大风龙，得到风之宝卷，它可以帮助你在攻击的时候以你为中心发射疾风。

在圣地克拉普洛特左上方的祭坛处将风、火、水、土四朵花放进去，就可以开启那里的大门。打倒里面的大土龙，得到土之宝卷。

在斯匹利古代迷宫中的秘密

在斯匹利古代迷宫中有三个不同的迷宫，你需要交纳一定的金钱才可以进入。容易模式需要1000金币，困难模式需要10000金币，专家级模式需要50000金币，而且每一个迷宫都有一定的时间限制，但是你可以在里面找到一些诸如日历、闹钟、小游戏等游戏的附加小程序。

废物也可以变成宝

不知道是不是游戏的作者要我们学会废物回收的缘故，在游戏中我们在迷宫和宠物游戏中可以找到一些易拉罐的拉环和废罐（一个废罐等于五个拉环），你收集到一定的数量之后，就可以到火之妖精的村庄去找正在那里学习锻造技术的武器店老板，和他交换一些道具。道具如下

表2

个数	物品	功能
30	手部防具	防御力+2
50	脚部防具	防御力+2
70	头部防具	防御力+2
85	身体防具	防御力+2
100	首饰	防御力+2，物理攻击全部无效

废罐的取得地点：卡亚帕森林Lvl 8、凯诺比火山Lvl 8、帕维尔庭院Lvl 12、卡洛普洞窟Lvl 15、阿普利埃斯神殿Lvl 16、黑暗神殿Lvl 20、宠物模式得到3个。

拉环的取得地点（一共50个）

表3

迷宫名称	迷宫楼层	拉环个数
帕维尔庭院	1	1
帕维尔庭院	5	2
帕维尔庭院	12	2
卡洛普洞窟	9	1
卡洛普洞窟	10	2
卡洛普洞窟	[illegible]	4
卡洛普洞窟	16	2
卡亚帕森林	4	2
卡亚帕森林	5	2
卡亚帕森林	8	4
凯诺比火山	6	1
凯诺比火山	7	3
凯诺比火山	8	3
凯诺比火山	12	3
阿普利埃斯神殿	16	2
阿普利埃斯神殿	17	2
阿普利埃斯神殿	18	2
黑暗神殿	18	3
黑暗神殿	20	2
幻想大地	20	3
幻想大地	21	4

第二次开始游戏后新增加的要素

保留你的等级和所有金钱，但是所有物品不保留。

四本辞典中的资料全部保留

幻之大地的寝室外面的宝箱中会增加1000万元

普休凯家的迷宫中的宝箱中会有一个所有属性+2的首饰

之前游戏中所有的迷宫地图全部打开

新宠物的出现

道具店中有新的道具出现

有新的CD出现在村子中

终极Boss大耳怪X出现！

宠物模式详解分析

大家要注意了，在游戏中你的宠物最多只能升到四级，至于升级的方法就是给你的宠物吃宠物食品罐头；但是大家要注意，在宠物模式中，只有达到了一定的级别后才能得到相应的首轮，得到了那个首轮你才可以进入那个首轮相应的迷宫。在1首轮处，无等级限制。2首轮处限制等级Lvl 6，可以得到火之首轮。在3首轮处限制等级Lvl 10，可以得到水之首轮。在4首轮处限制等级Lvl 14，可以得到地之首轮。在5首轮处限制等级Lvl 18，可以得到光之首轮。在6首轮处限制等级Lvl 22，可以得到暗之首轮。如果你没有达到等级要求的话，就会有一个NPC跑出来给你的宠物喂食，但是却不会让你的宠物升级。

相片面板大收集

在每个妖精村庄中都会有一块相片面板，要想收集全它们可不容易哦！以下是相片面板的取得方法

1、打爆机之后第二次开始玩游戏，在森林的Lvl 0那里会出现一个新的敌人——大耳怪X，做掉它就可以得到。
2、在斯匹利古代迷宫那里，击败那里的Boss后，碰到宝物猎人时得到。
3、在火之精灵的村庄中。
4、在地之精灵的村庄中。
5、在普罗凯修建的迷宫最下层。
6、收集全部的6种属性的装备（与泉之精灵交换得来），然后带着它们到沙漠与那里的商人交换后得到。
7、在水之精灵的村庄中。
8、在风之精灵的村庄中。
9、击败幻想大地那边巨人花园中的Boss后得到。
10、击败古代迷宫中的敌人后得到。
11、把水之精灵村庄中的游戏机以Hard打爆机一次之后自动得到。
12、用10个面条在旅馆交换。
13、用10个火鸡在旅馆交换。
14、用10个温泉蛋在旅馆交换。
15、用10个披萨在旅馆交换。
16、用10个硬糖在旅馆交换。

先随便扔一件物品到村子右上角的池塘那里召唤出泉水精灵。她会给你在迷宫中冒险的评分标准和你的积分情况。当你的积分达到一定标准的时候，她就会给你该积分所对应的道具。

得到金币评价的条件

1、消灭全部敌人（也含救兵）；

2、尽可能的少受伤（黑暗神殿到3点，幻想的大地是到5点，炼狱是到8点）；

3、在规定的时间内完成游戏。

以"青铜"→"银"→"终点"→"铂金"的顺序在梦幻想迷宫中冒险，并保证主人公生命安全。

表4下面是泉水精灵会给出的物品清单。

表4

1	大地之靴
2	疾风之靴
3	极寒之靴
4	暗黑之靴
6	灼热之靴
8	大地之护腕
10	极寒之护腕
12	闪光之靴
14	灼热之护腕
16	闪光之护腕
18	暗黑之护腕
20	极寒之盔
22	灼热之盔
24	暗黑之盔
26	大地之甲
28	极寒之甲
30	灼热之甲
32	疾风之甲
34	疾风之盔
35	疾风之护腕
36	大地之盔
37	闪光之盔
38	暗黑之甲
39	闪光之甲
40	事件发生

食谱大全

当你每攒齐10个相同种类的食物之后，就可以带着它们到村子中的旅馆中找那里的服务员换取更高级的食物，而当你拥有10个一样的四级食物的时候。她将给你一些在迷宫中找不到的宝物，而且你手中的食物不会被她没收哦！■

表5

一级	价格	HP	二级	价格	HP	三级	价格	HP	四级	价格	HP	[illegible]
糖果	1	15	山葡萄	15	60	柠檬	255	15	拉面	3375	100	相片(12)
饭团子	2	20	香蕉	30	35	蜜桔	450	60	炒面	6750	100	水之CD
鲦鱼烧	3	15	鱿鱼干	45	45	炸鸡	675	80	海绵蛋糕	10125	100	火之CD
布丁	4	30	柿子	60	55	煎蛋	900	75	温泉蛋	13000	100	相片(14)
烤鸡肉串	5	20	酱炖鲭鱼	75	40	绿葡萄	1150	30	虾盖碗饭	17250	100	光之CD
莲藕	6	20	炒饭	90	50	牛奶	1350	75	伊势龙虾	20250	100	暗之CD
樱桃	7	25	香肠	105	60	烤肉	1575	100	比萨饼	23625	100	相片(15)
油炸鲑鱼	9	45	炸面包圈	135	30	寿司	2025	75	冰淇淋	30375	100	迷宫CD
巧克力	10	30	苹果	150	40	白兰瓜	2250	80	紫菜卷	33750	100	公馆CD
咖喱饭	11	50	牛排	165	90	草莓蛋糕	2475	85	中华凉面	37125	100	幻之CD
法式面包	12	15	三明治	180	60	烤饭团子	2700	65	烤鳗鱼	40500	1000	小游戏II
鲑鱼子	13	50	铜锣烧	195	55	稀粥	2925	100	麦芽糖	43875	10	相片(16)
肉丸子	20	40	汉堡包	300	65	榴莲	4500	100				风之CD
香鱼	36	40	鲜鳐斗鱼	540	65	烤火鸡	8100	100				相片(13)
鸡蛋	50	50	草莓	750	40	冰激凌	11250	100				地之CD

上海飛龍

在游戏里，你若是想提升等级，可以前往每一区的下水道练功，注意等级，每个下水道的怪物等级不一样。游戏中的自由时间指主线剧情到某一段落，而接下来的剧情尚未激活的时间，可趁此时间练功，解决支线任务

虹口区·飞虹酒楼

龙华生做完春　天气息的圆梦，起床后，在住处门口遇到三个每天"定时"报到的小混混挑衅，此战的目的只在帮助你熟悉战斗操作。

打完后，老朋友胡岳杰出现，两人互相吹捧后，胡岳杰请龙华生帮葛雷姆寻找妹妹雪拉。接下任务后，可在虹口区自由行动，遇到一个算命师闻九天，被他说了一堆听起来很不吉祥的话。



走进飞虹酒楼，遇到钟岚，碰一鼻子灰，接着引来三个中文说得颠三倒四的日本兵，说钟岚涉嫌伤害日本人。基于大家都是中国人，龙华生跟钟岚一起进入战斗，打败日本兵后，龙华生发现钟岚受伤，想帮忙却被赶走。热脸贴了冷屁股的龙华生离开了飞虹大酒楼，走到门口发现又有三个日本兵走进酒楼……（注意：在跟钟岚对话之前，请记得要先去给闻九天诅咒一下，不然你只会被骂，不会激活日本兵的事件）

走到酒楼仓库，发现日本兵找上钟岚，龙华生又鸡婆的上前自我推荐。打跑日本兵之后，钟岚加入队伍。一行人在日本大使馆前查探，发现门禁森严，决定扮成日本人混进去。于是去向胡岳杰借日本人的衣服。大地图上的静安区开放。

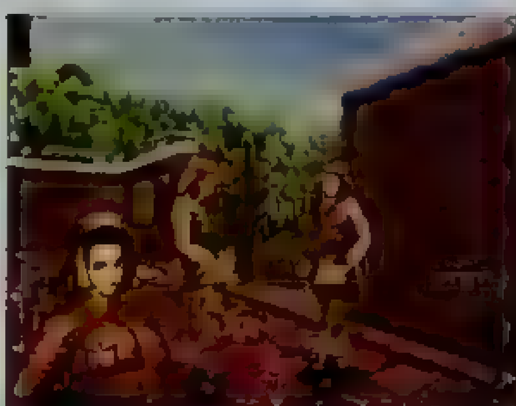
静安区·巡捕房

走到静安区的圆环时，钟岚会彻底发挥土包子的本质而惊讶连连。去上海巡捕房的大队长室找胡岳杰，得到两套日本兵的衣服，之后回到虹口区。



虹口区·日本大使馆

换上日本兵制服后，和大使馆守卫胡扯两句，就可以成功混入。走进休息室偷听到隔壁齐藤幻魔



斋与中国商人对话。得知码头仓库里藏有秘密物品。刚偷听完，就被进入房间的日本兵发现，打倒鬼子后，逃出大使馆。之后去虹口码头一探究竟。

虹口区·虹口码头

到达码头最底处，发现日本兵和工人因薪水问题打架，工人们落了下风。这时，会有个大块头出现帮助工人，钟岚忍不住冲上前帮忙。

打跑日本兵后，得知那大块头叫拓拔苍狼，他想出了一个方法，混入有守卫的船上，由钟岚躲在做有记号的货箱里，龙华生跟拓拔苍狼比赛"运货快"。

把钟岚先运上船，而龙华生必须比赢拓拔苍狼，才能上船作侦查（注意：这是一个小游戏，规则类似仓库番）。获胜后，龙华生会被日本兵带去商船第三层仓库看守，要把作有记号的箱子找出来，找到后钟岚加入。

船上大部分房间都可自由参观，进入二层船长室后，发现齐藤与中国商人也上来了，偷听他们对话，听到关于地图的事。同时发现



拓拔苍狼的仇人就是齐藤。

齐藤与中国商人离去后，从另外一个门进来的雪拉发现躲起来的两人，为了怕东窗事发，两人半哄半骗的把雪拉拐进队伍。一出船长室会遇到巡逻的日本鬼子，别客气，让他为天皇尽忠吧。为了闪避追兵，三人逃到大厅，遇到齐藤，他身边的日本兵被打倒后，齐藤亲自上阵，三人不敌。此时，龙华生会神化，打败齐藤。

三人跑到第一层贵宾室，发现葛雷姆和弥纱露。弥纱露召唤吸血鬼攻击连续两次，击败吸血鬼后，三人仍然不敌弥纱露的法术攻击，晕倒在地。

醒来后发现雪拉不见了，龙华生和钟岚被关在商船最底层的牢房里。这时一神秘人出现，说要救两人出去，加入队伍。

此时龙华生可以自由行动，主要目的是离开这条船，一路往上层移动的过程中，会跟巡逻的日本兵发生数次战斗，逃下船后，在虹口码头仓库外跟神秘人分手。大地图上开放黄浦区。

在虹口码头遇到雪拉，得知葛雷姆为防龙华生逃脱，动用领事权力，通缉龙华生与钟岚。没办法，只好利用地下水道。好奇的雪拉死拖活拉赶都赶不走，只好让她加入队伍。

虹口区·地下水道



由虹口外滩下水道入口进入，这是此时唯一开放的地下水道入口，而龙家的下水道出口是目前唯一的出口，直接通往龙华生的家。

黄浦区·龙华生家

回到家中，葛雷姆和弥纱露已经恭候多时了。龙华生们会跟弥纱露召唤出来的大吸血鬼战斗。得胜后，弥纱露再召唤出更厉害的地狱番犬，钟岚神化击倒地狱番犬，但自己也晕厥过去。

葛雷姆派出法国兵攻击，把法



兵击倒后，龙华生失去战力，钟岚的翠绿的风之玉和第三张"霸邪煌陵图"被拿走，

葛雷姆和弥纱露把雪拉带走，把被击倒的法国兵变成豹人与虎人，意图杀掉龙华生和钟岚。这时，窗口跳出神秘人，解决掉眼前的怪物后，神秘人加入队伍。

由于被通缉，所以不能走大门，由龙家下面的下水道离开，神秘人要龙华生跟他一起到静安区的麦氏考古研究所，此时龙华生的特殊物品栏会多一项静安区地图。

静安区·麦氏考古研究所

在研究所外面，得知神秘人就是考古学家麦法兰·琼斯与怪盗绅士达文西。麦法兰坦白手中拥有第四份地图和"辉煌的光之玉"，并请龙华生协助，不让葛雷姆和齐藤这类的野心家得到全部的神玉地图。



话刚说完，外面出现两方人马：一边是上海巡捕房的胡岳杰，一边是日本领事馆的齐藤幻魔斋，这时有两个选择，一是投降，一是直接冲出。

静安区·巡捕房

如选择投降，龙华生会假意投降，要钟岚和麦法兰去虹口码头寻找拓拔苍狼，询问最后一块神玉的



下落，约定脱身后在静安区教会碰头。胡岳杰和齐藤争逮捕的权力，齐藤派遣三组日本兵意图攻进麦法兰的家，解决掉日本兵之后，龙华生被胡岳杰带回上海巡捕房侦讯室。

在这里遇到闻九天，闻风言风语完之后，葛雷姆出现，要求龙华生说明神玉的秘密，不用理他。过一阵子，麦法兰与雪拉从气窗跳下来，打算救龙华生逃脱，。此时弥纱露出现，龙华生这才知道麦法兰跟弥纱露是旧识。弥纱露叫来巡捕，龙华生一行从侦讯室一路打到巡捕房大门口，弥纱露在门口召唤出地狱番犬和狮鹫飞兽。麦法兰神化，击败弥纱露抢回所有神玉。

三人到教堂跟钟岚和拓拔会合，得知拓拔拥有第五颗神玉。此时，闻九天现身，意图夺取神玉，钟岚赫然发现闻就是灭门仇人。双方大战，拓拔神化击败闻九天。

一番折腾，终于把五张地图凑齐，却发现葛雷姆早知道霸邪煌陵的位置是现在正在兴建的百花园预定地，于是大家赶去阻止葛雷姆。注意，接下来的怪物强度会比之前强很多，所以建议先到地下水道练功。

虹口区·日本大使馆

如选择直接冲出去，龙华生跟两人约定，如果闯不出去，自己一人被捕就好。麦法兰要寻找地图的下落，而钟岚要去虹口码头找拓拔。话刚说完，齐藤便派遣三组日本兵攻进房子，解决日兵后，齐藤和胡岳杰各带人马进入房子，由于实力悬殊，龙华生投降。

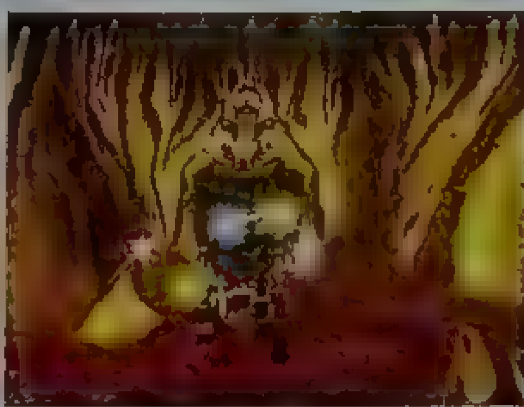


龙华生被关到日本大使馆地下牢房，赫然发现拓拔也在。钟岚闯入大使馆打算救出两人。齐藤出现在地牢，放出青鬼与赤鬼。拓拔苍狼神化，击败齐藤。

三人到静安区教堂和麦法兰会合，雪拉把地图和神玉都偷了出来。此时闻九天出现，钟岚发现闻是灭门仇人，麦法兰神化击败闻九天。麦法兰在合并地图时，发现地图被复制过，推断葛雷姆已发现霸邪煌陵的位置是正在兴建的百花园预定地，于是赶去阻止葛雷姆。

浦东区·百花园

到达外滩，发现齐藤和弥纱露双方正在抢夺地图，龙华生一行人也被卷入战斗中，同时对付东西方两大高手，将他们击退。

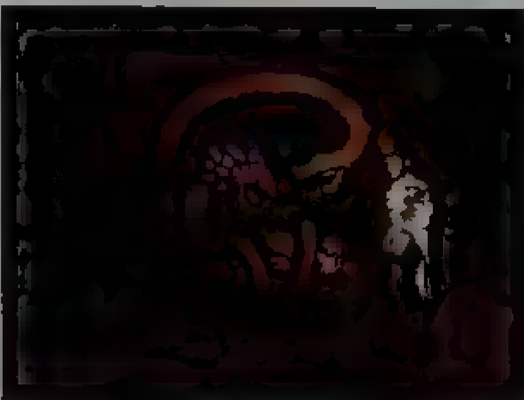


公园开发地突然放射妖气，接触到的人都陷入疯狂。龙华生一行进入百花园内，发现有怪兽，雪拉神化打败怪物。

到达假山前，五神玉发出引导光芒，假山开启一个洞，五人进去，但有另一个人在洞封闭前也跟着进去了···

霸邪煌陵·现代

进入洞穴，调查山洞中央石柱，发现这是一个威力强大的四灵之阵，由五根柱子跟五间石室组合而成。青龙、白虎、朱雀及玄武四灵镇守四间石室，保护位于中央的黄龙之间。



五根柱子对应五间石室，每压下一根柱子，就会打开对应的石室，要同时压下四根对应青龙、白虎、朱雀及玄武的柱子，对应黄龙之间的柱子才会自动压下。方法有两种：第一是由钟岚施法，调查要压下的柱子，调查后柱子会下沉，不过当钟岚施法时，她会暂时离开队伍。第二种是找到水晶，每个柱子都对应一个水晶，四个水晶散布在各个场景，只要拿到水晶，再调查对应的柱子，就可将房间永远打开。

解法如下：打开玄武之间，内有蛇龟交缠的雕刻，蛇眼是红色的，龟是绿色的。把宝石拿下来的话，石门会强制关闭。在玄武之间里找到一块蓝眼石，把蛇眼上的红宝石换下，离开玄武之间。

回到大厅后，调查石柱一次，让钟岚归队，再让她打开青龙之间。这里也有一面蛇龟交缠的石壁，但是蛇眼是绿色的，龟是红色的，把从玄武之间拿来的红宝石跟蛇眼的绿宝石交换，出现一只赤火魔龙，打倒它后，拿到永久开启青龙之间的蓝色水晶。

再打开玄武之间，把得自青龙之间的绿宝石装在蛇眼上，出现九头蛇，打倒后得到永久开启玄武之间的绿色水晶。

回到大厅，永久打开青龙、玄武之间，再打开白虎之间，这里分为两边，中间是分隔的，一进去就会看到六个雕像，周围有四个可以移动它的位置，调查第一次会先向右边移动，再调查会返回中间，第三次调查则会移向左边，旁边那一个可以开启光源，必须让旁边那个雕像的光源反射到周围四个雕像上，而四个雕像要可以反射到中间那一个上面。如果正确，会出现黄水晶，但是不在这一边。

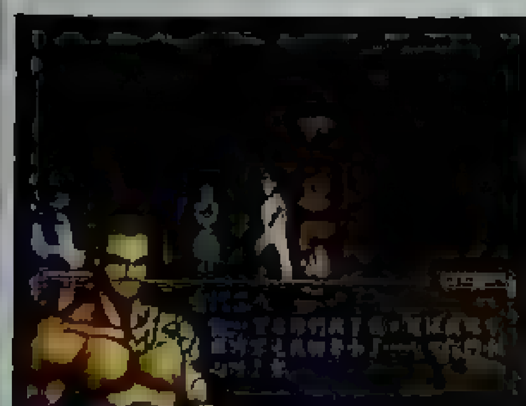


永久打开白虎之间后，进入朱雀之间，右上角处会有一大块石壁，上面镶有七个圆盘在一个8字轨上移动，圆盘上有各种图纹，用空格键可以回到原点，用鼠标调整转动，解开后会出现一只石化巨鸡，打败后会得到最后一块红水晶，朱雀之间还有一个门可以通向另外一边的白虎之间，里面有黄水晶可以拿。

拿到四块水晶即可进入黄龙之间，打败画面上的全部的怪物，直接走入场景，五神玉会和祭坛顶端的图腾产生共鸣，接着龙华生一行人便失去意识。

霸邪煌陵·古代

众人醒来，发现周围环境虽然类似，却不完全一样，像是仍未完工一般。进入第二层的"幽玄之间"，发现一堆穿著古代衣服的





人，这才发现回到了秦朝，是霸邪煌陵还没完工的时候……到处闲逛，调查完会发生地震，一群工人向外逃跑，说是有一只妖猴在地下二楼作怪，众人立刻赶去救援。

行走顺序如下：在干之间要有两根柱子，每个面上会刻有象征八个卦象的图腾，得到提示线索后，依正确顺序调查八个图腾，最后再激活总开关检查，如果正确，则过关的门就会打开；反之则以文字讯息提示错误，重新来过。

解开后打开通往坤之间的大门，赶往坤之间遇到三组被攻击的工人，一一解救后，在靠近震之门之处，地板上会浮现矩行方阵，长宽各6格，总共36个。把个位数和十位数数字加起来为10者才能走，走错会损血，走错三次会挂掉。

再赶往震之间，震之间可以开启坎之间与巽之间的门，不过要过去得先破解旋转河图的谜题。进入坎之间，拿到开启在巽之间的离之门的钥匙。

由震之间的巽之门进入巽之间，发现妖猴的踪迹，再进入离之间，打败所有山精后得到艮之间的钥匙，在坎之间把之前在密陵内各地得开宝箱收集到的八个八卦版放上去，就可解开八卦阵，打开兑之间。

把兑之间的妖怪打死之后，遇到妖猴，五个人合力仍无法战胜，千钧一发之际，徐福出现。他向龙华生们说明原委，原来当年徐福发现一种叫"契约之法"的力量可以达到长生不老，可没想到是太古恶灵为了恢复自由所设下的陷阱。虽然徐福拥有强大的法力，却仍无法和太古恶灵抗衡，于是为自己建立一个布满阵法的陵墓，希望能困住入魔的自己，并把得自天竺的五块神玉请徒弟闻终转交秦始皇，希望以后神玉的主人能够解救他。

话说完，徐福发现龙华生等人未能完全驾驭神玉的力量，于是帮他们完全唤醒神玉，神化变成正常的功能。之后，徐福施法把五人送回现代，并交代一定要把现代的徐福杀死。

霸邪煌陵·现代



众人醒来，闻九天出现。钟岚与闻单挑，闻被打败后，变身成圣龙王造型。再和他打一场，将其彻底击败，临死前的他又说了一些有关徐福复活，世界毁灭的话。

闻九天挂了之后，龙华生可以先自由走动，霸邪煌陵里怪物多多，可以练练等级。

浦东区·陆家嘴码头

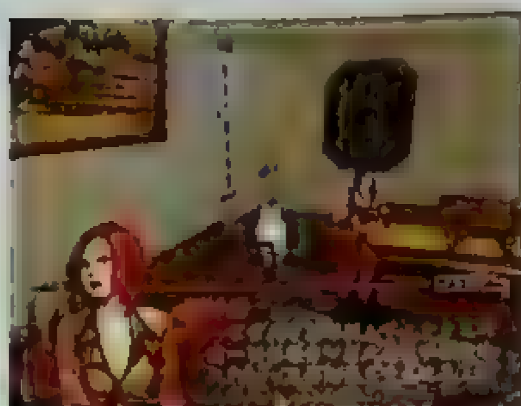
一出洞，发现很多僵尸恶鬼。一群上海巡捕疯狂似的见人就砍，战斗完后，这些巡捕会变成狼人再打一次。把巡捕都打倒后，在渡口见到胡岳杰。钟岚说他已入魔，杀了他是最好的解脱。此战是只有龙华生对胡岳杰。



胡岳杰临死前恢复一点理智，告诉众人这一切都是一个穿着古装的人造成的。由这个码头看去，有两个地点可以去静安区和虹口区。雪拉想去静安区找哥哥葛雷姆，麦法兰要陪着雪拉去。而拓拔要去找日本人报仇，钟岚也想同去。龙华生可以选择去哪一边。

静安区

如选择去静安区，到达麦法兰家，看到弥纱露躲在墙角边。对话之后，弥纱露突然魔化，变成蛇发魔女梅杜莎，麦法兰单挑弥纱露。

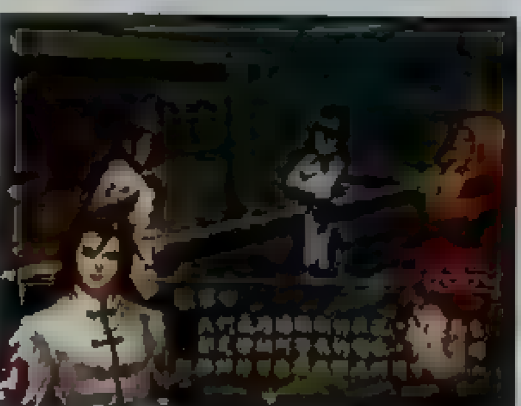


到上海巡捕房前，进去地牢见到葛雷姆，对话完之后，葛雷姆变成大吸血鬼。打赢后离开巡捕房，往教堂去，看见徐福对着十字架说话。

三人走过去，与徐福发生战斗，雪拉被打伤，徐福破窗而去，麦法兰追去。龙华生留下看顾雪拉，两人会发生一段很长的对话，接着可自由行动。

虹口区

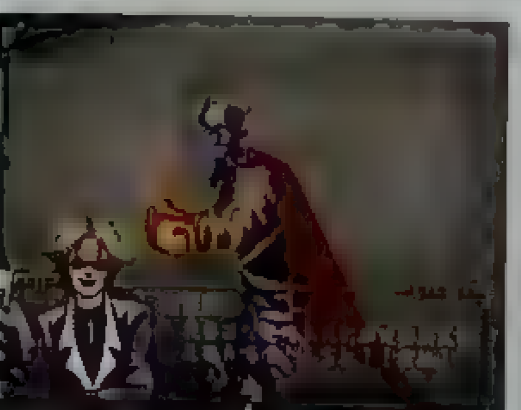
往虹口区方向走去，在街道发现钟岚与拓拔受到疯狂民众围攻，解决之后，到虹口码头，发现中国商人被怪物缠住，救了他之后，没想到他也变成了怪物！到日本大使馆进入牢房，发现齐藤幻魔斋，之后齐藤变成大邪鬼，打败他！



来到飞虹大酒楼前，钟岚感应到徐福就在附近，三人进入酒店，在仓库里发现徐福。打完之后徐福会跑掉。如选择先去虹口区，两段情节顺序则刚好相反，唯一不同的是钟岚会受伤，而雪拉不会。

黄浦区·龙华生家

回到龙家后，五人在讨论对策时，感应到徐福传念。经过前两次的战斗，现在他已恢复记忆，但为时已晚，他没法控制自己，现在他已躲回密陵，希望大家能在密陵第三层把他给杀了，以免祸害苍生。



霸邪煌陵·第三层

解决掉前两层怪物后，进抵底层。走法如下：由离幻之间走向遁地之间，会在遁地之间又发现一个类似四灵之阵但是威力更强大的"四凶霸邪大阵"，在此间的高台上也可以发现一个可开启通往通天之间的时之轮，透过时之轮可以开往第一层的通天之间，往后可以藉由通天之间直接进出1到3层，







把通天之间里面的守护兽打倒，就可以找到开启饕餮之间的开关，

在饕餮之间打倒守护兽大邪鬼后，梼杌之门开启，打倒大蛇丸，混沌之门开启；打倒圣龙王，穷奇之门开启；打倒苍蝇王，霸邪之门开启。调查小山谷底下的开关会开启虚藏之间，里面除了很多好东西外，还有一个开关必须找到而且触碰它。

进入霸邪之间遇到最后的守护兽蚩尤，打倒它后，会发生剧情，调查左边机关再打开一个机关，大地震动，秘陵即将崩塌，最后的通路已在黄龙之间开启，于是众人立即离开此地，建议由遁地之间转到通天之间，再直接到黄龙之间。

在黄龙之间看见一道光柱射向天际，进入光柱前会被询问是否准备好做最后决战，怎么样？准备好了吗？



Syberia
塞伯利亞之謎

文/大谈奇侠

VALADILENE

雨水给阿尔卑斯山的小镇平添了几分忧郁，仿佛是为刚刚离去的死者致哀。冷清的街道上，走着那群神秘的送葬者（图1），远道而来Kate Walker显得由为古怪，为什么没有其他送葬者呢？但是来不及多想了，她精疲力尽，只想找个地方休息。

进入旅店门厅，在右边的剪贴板上找到村子的宣传手册（Advertising Brochure）。调查一下手提箱，Kate想找个人帮忙提行李。向坐在墙角的Momo寻求帮助却被拒绝了。到柜台前，拾起电铃钥匙（Reception Bell Key）拧在人偶背上，按红色按钮敲铃唤出店主。向店主确认自己预定的房间，然后请他帮忙提一下行李。从店主那里得知工厂的主人Anna去世了，Kate有些茫然，因为她就是来收购她的机器人工厂的。



图1

在房间安顿下来，从圆桌上找到传真（Fax 1），读过后用手机给事务所（Office）报告Anna的死讯，上司Marson告诉Kate说，这个工厂没有继承人了，让她尽快去找公证人。下楼，在店主那里得到又一份传真（Fax 2），这是给公证人的介绍信。

雨已经停了，在Momo呆过的地方拾到四颗齿轮。出门，沿着大街往左走，找到公证人的居所。门口有一个半身机器门卫，把介绍信交到它手上，让它过目后（图2），门就会打开了。进屋找到公证人，说明来意后，公证人宣读了Anna临终前的信。信中提到她的

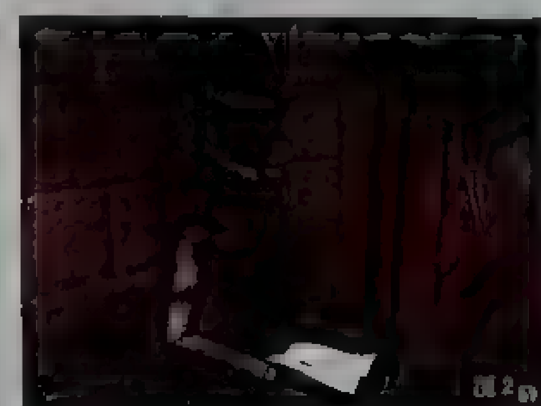


图2

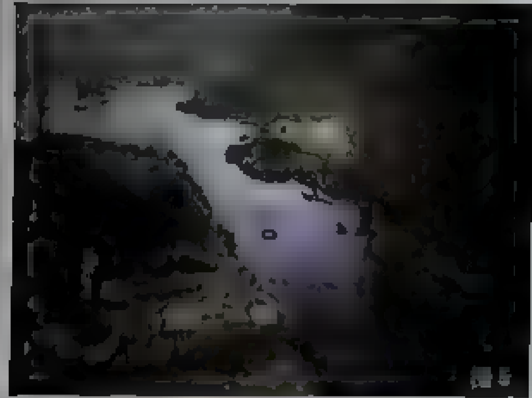
兄弟Hans依然健在，现在必须找到Hans才能了结这桩交易。而公证人只知道Hans在西伯利亚的某地，却无法取得联系。

Kate决定去工厂里找找线索。在外间衣架上找到工厂的钥匙（Telescopic Key）。出门从右边离开，在半路找到工厂大门，使用钥匙进入工厂。前面是一个五岔路口（图3），走右边的路去Anna的居所。正门关着，在房后的迷宫里找到一把钥匙（Voralberg Key）。在一架机器上使用钥匙升起云梯，爬进Anna居所的阁楼。往左边走，在桌子里得到墨水瓶（Ink Bottle）和日记（Anna's Diary）。原来1930年时，Hans在一个洞穴里遭



图3







遇事故，昏迷了很久，醒来后 Hans 被诊断为智力障碍，因此就留在工厂里工作，但是恰恰在这里 Hans 展现了他非凡的才能，设计了许多自动机器。到 1938 年的时候，他忽然提出要离家出外旅行，但是受到了父亲的阻挠并且把他关了起来。Hans 最终还是逃走了，而他的父亲为了掩饰这件令他感觉丢脸的事，编造了 Hans 死去的谎言，并且骗取了牧师的签字证明。这就是大家都认为 Hans 已经死去这件事的由来。

到阁楼另一边去，在角落里打开电灯。忽然听到脚步声，原来是 Momo 闯了进来，他要 Kate 画一幅猛犸的图画。回到灯下，调查右边的木头，发现一个猛犸的雕刻，用笔和纸拓下一幅图片（图 4）交给 Momo，Momo 答应带 Kate 去看一个秘密。

跟着 Momo 出去，直到大街的左尽头。Momo 打开铁门跑了进去，跟着 Momo 进去，最后看到 Momo 坐在一块石头上。他左边的路被小河隔断（图 5）；往右是一个水闸，Kate 试着转动水闸开关却没有成功。回去找 Momo 帮忙，结果 Momo 把开关掰断了。拾起那段断掉的木头（Broken Lever），回到有小船的场景，用它把船桨够到岸边，然后再找 Momo 帮忙，Momo 会把桨捞上岸。把船桨当作开关，Momo 就把水闸打开了。现在去左侧的河边，河水已经排干了，走到对岸去就会找到 Momo 提到的洞穴。走进去，经过猛犸的壁画，在洞穴的深处找到猛犸玩偶（Mammoth Toy Doll）。

返回工厂，在岔路口走左上角那条路，看到放在平台上的圆桶，按柱子上的开关，将圆桶传送出去。回岔路口，走左边的那条路进入车间。首先走进右侧的边门，在尽头的装置上启动两个开关使水车运转（图 6），恢复车间的能源。返回车间大厅，一直往左走，直到看到那只圆桶。开动机器搬运车，将圆桶装配到流水线上。（在这里接到母亲的电话，得知 Frank Malkovitch 正在她那里演出。）

走进搬运车旁边的小门，看到一个机器人。找到开关把他放下来。与他交谈，得知他叫 Oscar，并







得到一张穿孔卡（Oscar's Card）。现在 Oscar 需要一双合适的腿。回到车间大厅，从铁梯上到高处，找到一个控制台（图 7）。插入穿孔卡，然后扳动面板右侧的按钮，只有标着 "3" 的那个是亮的。把左侧那个黑钮扳动三次，选一块米黄色木料，再按下右侧的黑钮，流水线开始工作，生产出两只木腿（Wooden Legs）。Oscar 安上了腿，立刻到火车上工作去了。

回到街上，经过旅店来到村口的教堂。从右边绕到教堂后面。进入一个房间，在十字架后面找到钥匙。用它打开左边的衣柜，分别得到四张穿孔卡（Punch Card）。转动柜子右边的拉杆，打开夹层，取得钥匙（Voralberg Key）和牧师的自白书（Priest's Confession）。自白书里提到了 Hans Voralberg 下葬的秘密。

出门，找到电梯（图 8），把齿轮嵌在壁龛里，乘电梯来到塔楼顶层。将紫色穿孔卡放进机器人背部，庄严的安魂曲响起，墓地的守护者脱下了帽子。找到墓地，在守护者帽子里使用钥匙打开墓穴的栅栏（图 9）。这里正是 Voralberg 家族长眠的地方，调查 Hans Voralberg 的棺材，里面没有尸体，但是可以取得一个声筒（Voice Cylinder）。

返回车间，从铁梯上楼，进入 Anna 的办公室。调查书架，移动上层的一本书，在底层出现一架留声机。在里面取得第二个声筒，然后将第一个声筒放进去，Voralberg 家族一段鲜为人知的秘密揭晓了……

那是 70 多年前的黄昏。Anna 正催促她的弟弟 Hans 赶紧回家，但是 Hans 却领着 Anna 来到一个神秘的洞穴里（图 10）。昏黄的灯光里，他们看到了神秘的猛犸壁画（图 11），还看到了洞穴高处的猛犸玩偶。Hans 不顾姐姐的忠告，执意要拿到那件玩偶，但是却不小心从高处摔了下来…… "几个星期里，我的兄弟一直躺在床上，徘徊在生死的边缘。有一天早晨，他睁开了他的眼睛，但是我知道，他不再是同一个他。我们从来没有再回到那个洞穴，直到今天我也从未吐露我们之间的秘密。"

收起声筒，并取得留声机上的机械人偶。回到工厂，在岔路口走右上角的路去火车站。上车与 Oscar 交谈（Mission），发现 Oscar 和他的火车正可以带领 Kate 去寻找









Hans。Oscar 先让 Kate 去买票，下车，在售票口向 Oscar 买到车票（Train Ticket），并得到火车出发许可（Train Release Permit），只有这份文件被签发火车才能够出站。返回公证人居所，调查外间的桌子找到印鉴。从人偶头部注入墨水，给许可证盖上印章（图 12）。

回到车站，因为火车头是个时钟机构，所以必须上发条才能开动。在另一侧的站台找发条机构给车头上发条（图 13）。回到车上，走进里间的车厢，将声筒、猛犸和机械人偶分别摆到架子上，再将车票和许可交给 Oscar，忠实的火车司机终于同意出发了。

BARROCKSTADT UNIVERSITY

火车在一个车站上搁浅了。和 Oscar 交谈，得知车头的发条松了，需要在附近找到上发条的机器，而 Oscar 生怕被车站温室湿润的气候侵蚀，宁愿守在火车上，只好叫 Kate 去跑腿了。

下车到右侧月台，看到几只杜鹃鸟蹲在梯子旁边，挡住去路。返回火车再下到左侧月台，往左走直到看见沙滩上的站长。在旁边拾到钩子（Hook），然后与站长交谈（Mission），他建议 Kate 去"围墙"附近碰碰运气。站长还提到了在整个温室里泛滥的杜鹃鸟以及用来维持秩序的机械老鹰。

返回，在天桥上往右转过桥，来到车站大厅。到左边去，在河边找到控制台，它的控制板被锁住了，旁边的牌子上写着紧急情况的联系电话：2766-6742。控制台的电话已经坏了，Kate 拿出手机拨打这个号码，在语音提示中得知控









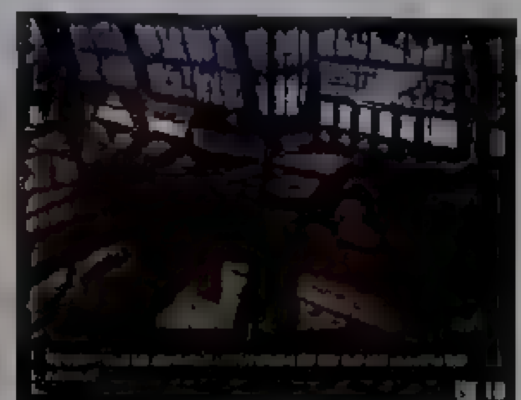
制河中水闸开合的号码是 #41* 和 #42*。

从天桥返回月台，一直往右走，最后会看到一堵高大的围墙（图 14），并在站台边看到一个发条机构，看来要想办法把火车脱到这里才行。返回月台上，Oscar 远远就在火车上招呼 Kate，原来是大学的院长们召见，这让 Kate 十分纳闷。

车站大厅的门已经开了。从右边的那个侧门出去，往左走下台阶，直到看到驳船上的夫妇俩（图 15）。向他们寻求帮助（Help），希望驳船可以将火车拖到围墙附近，不料被索要高额报酬。讨价还价之后讲好了 100 元的价钱，不过到哪里找这笔钱呢？

从车站的正门走上台阶，经过庭院进入大学。在大厅往左走，从半路上的门进入图书馆（图 16）。在上层的回廊里找到梯子，爬上去，在架子上找到黄色封面的 Mushroom Guide。再到图书馆的底层，在一张桌子上找到蓝色封面的 Amerzone Book，了解到杜鹃喜欢吃一种叫做 Sauvignon 的灌木的果实，而这种植物在大学附近就有。返回走廊，往左走到尽头进入院长室（图 17）。和三个院长交谈，原来是因为火车很久都没有出站才召见她的。不过这三个老家伙琐碎的言辞十分叫人讨厌，捡要紧话说（Sauvignon、Money），最后 Kate 得到暗示，只要修好庭院里的音乐台就可以得到报酬。

从院长室出来，到走廊的另一端去，同 Pon 教授交谈，原来他也认识 Hans，在这里 Kate 还首次听到了塞伯利亚的传说。最后向教授提起 Sauvignon，他建议 Kate 去找站长问问。



重新找到站长，提起 Sauvignon，没聊两句站长就慌张的跑开了。不过他竟然知道这种灌木是来自 Amerzone 的，叫人十分怀疑。在天桥上再次找到站长（图 18），这一次他更加破绽百出，不过仍然不漏口风。

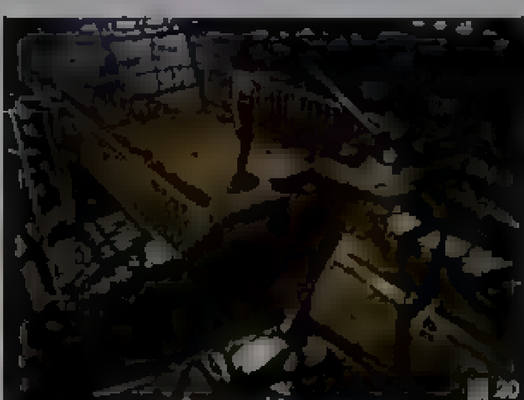
现在回到车上找到猛犸玩偶，将它交给 Pon 教授。教授一眼就认出了这是 Hans 提到的那个玩偶，他激动万分的研究这件宝贝去了。跟着教授进入实验室，在左边架子上找到第三个声筒。在水槽边还找到 Yangala-Cola Powder 和试管夹（Test Tube Holder）。再次跟教授问起 Sauvignon，他建议 Kate 去找院长们。去找院长，很快着三个人就会说漏了馅，原来 Sauvignon 就种在车站花园里，这是院长、站长以及教授之间的小秘密，难怪他们每个人都闪烁其辞。现在找站长说明一切，很快他就答应打开花园的门。进入花园（图 19），



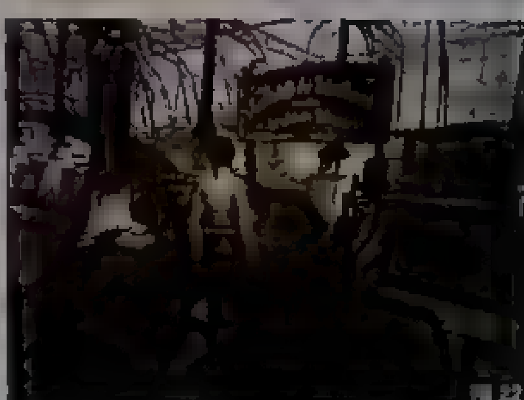
在 Sauvignon 上采摘到果实（Sauvignon Grapes）。

回到车厢，在留声机里听一听刚刚取得的第三个声筒…… 这时正是 1942 年，父亲去世了，战争让整个工厂度日艰难……现在去找那群杜鹃鸟，用 Sauvignon 果实将它们引开，然后攀上铁梯，爬到车站的高处，在铁鸟身上发现一个鸟巢（图 20）。用试管夹取得杜鹃的蛋（Cuckoo's Egg）。返回大学，半路上又碰到站长，他为了表示歉意送给 Kate 一瓶 Sauvignon 酿造的葡萄酒（Wine Bottle）。

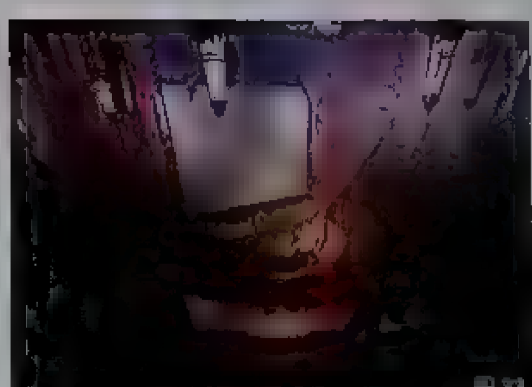
来到大学的院子里，走到音乐台跟前（图 21）。调查一个门，看到一架天平，在空勺子里装进杜鹃的蛋使天平平衡，转动阀门打开铁门。进入地下室，扳动右边的开关，音乐台就重新运行起来了。现在去找校长们邀功，得到钱袋（Money）。







现在去把钱交给船老大，他同意了这桩买卖。但是现在水闸还无法打开。到水闸的控制台跟前，用刚得到的钥匙（Lock Key）打开控制板。首先输入 42* 打开左边的水闸（图 22），让船主将船开进水闸。然后再输入 41* 打开右边的闸门，这样船就开过去了。接着船主会扔上岸一条铁索，将钩子接在上面，把驳船和火车连接起来。驳船





就牵引着火车来到围墙前。

Kate 刚要上车，却接到 Pon 教授的电话，他的演讲就要开始了。等 Kate 来到大学二楼的报告厅，教授的长篇大论就开始了（图 23）。演讲从 Youkol 人的历史说起，最后教授更加相信了一个假说，那就是 Youkol 人将猛犸在一个秘密的小岛上豢养了起来，直到今天，那个小岛就叫做塞伯利亚……

演讲结束后，到实验室取回猛犸玩偶，并得到"象牙方舟的传说"。跟教授交谈（Mission），教授认为 Hans 可能就是研究 Youkol 人去了。返回火车，先给车头上紧发条，然后回到车上，把猛犸玩具放回原处，请求 Oscar 开车，Oscar 爽快的答应了，不过很快火车就在围墙底下停了下来。

下车，发现 Oscar 正在售票亭等候，过去交谈，得知需要签证才能通过。从亭子背后的那条路走下去，从一个小门进入围墙（图 24）。在城墙上进入哨卡，和上校交谈，他因为在监视敌人而不能发放签证。Kate 在望远镜中望去，发现所谓的敌人不过是棵枯树。调查右边的桌子，看到上校打碎的眼睛，这才是他看错的原因。将两个杯子里倒上葡萄酒和 Yangala-Cola Powder，然后让上校喝下去，饮料发生了奇效，他总算在望远镜里认清了"敌人"的模样。现在可以向上校得到过境签证（Exit Visa）。

回去把签证交给 Oscar，买到车票，上车，把车票交给 Oscar，终于可以出发了。（待续）

VM JAPAN 魔幻戰國

文 / 卜鸿炜

提起 Falcom，大家肯定会想起诸如“伊苏”和“英雄传说”等赫赫有名的 RPG 系列，不过实力非凡 Falcom 最近又发售了一款名为“魔幻战国”（VM JAPAN）的战棋游戏，同样在日本红透了半边天，而且还举办了奖金高达 100 万的 VM 争霸赛 怎么样？大家是不是感到有点兴趣了呢？

奇幻与历史大融合

第一次看到这款游戏的英文名称的时候，我感到很奇怪，怎么可以把名字起得如此的莫名其妙，那个“VM”是什么意思？在对游戏深入了解之后，我才知道原来 VM 就是“Vantage Master”。在 1997 年，Falcom 就曾推出过



名为“Vantage Master”的游戏——《魔幻精灵》，有点游龄的玩家应该都还记得它吧！它其实就是《魔幻战国》的前身，不过游戏舞台从魔法大陆搬到了相对真实的东洋国度——和国。

和国对应的真实历史背景应该就是 17 世纪初的日本，群雄割据的战国的结束，国家统一，德川幕府开始新的统治。不过，和平是短暂的，一个狂人在暗地中进行了被称为“星落”的仪式，而因此造成和国西方的“大和之都”毁灭。幕府将军突然死去，政治开始腐败堕落，和国再次陷入混沌时代。

八人八样物语

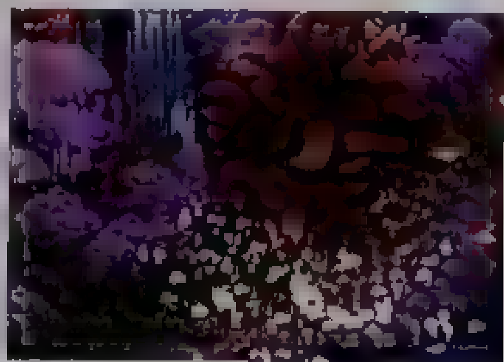
在《魔幻战国》里，玩家所要完成的任务就是收集地水火天四种属性的魔幻灯，打破黑暗。玩家职业包括巫女、士、异邦人、姬、忍者和破戒僧等八种魔幻使。他们每个人都有不同的剧情，所以，在日本，这款游戏还有“八人八样物语”的名称。



品种繁多的召唤兽是《魔幻战国》的另一个大卖点，随着剧情的发展，魔幻使可以收集到一共 28 种魔兽，它们分为地水火天四大类，分别是 地——括鼓、达摩、玉台、万御灵、句切往生、大御津奴、石户变化 水——水鸥、美土吕水虎、雪名残、兰亭王、时之乙、阿呼吕神戚、大彼津．火——灵妙灯、麒麟角、阿修罗面、大圣帝君、真秀婆不动、狱王阿爽、火巨蛇．天——莲神、别雷师、夜叉怪猫、回岛福船、夜刀香具耶、天军、豪天照。从名字可以就可以看出，它们都是日本神话里的东西。

相生相克的作战

那么，召唤兽是做什么用的呢？当然是战斗用的士兵。在游戏中要本着一物克一物的原则作战，规则是地克水、水克火、火克天、天克地，形成一个完整的战斗相生相克链。战斗方法也很简单明了，只要将对方的魔幻使击倒便算胜利。



在游戏中，召唤魔兽是是要消耗魔术力（MP）的，魔术力的多少根据你所占领的墨水晶决定。所以，不管你在战术上是冲锋派还是防守派，都得十分注意自己所能控制的墨水晶数量。

其次，只要你不是决不背后捅人刀子的“大英雄主义者”，就应该在移动时尽量绕到敌人的后方进行攻击，这样可以给敌人更大的伤害。

另外就是战棋玩家都会注意的问题——地形因素。假如你的魔幻兽是水属性的，那么它在水中就可以发挥最大的威力，假如你的职业是剑士，那么你居高临下的一劈所打掉敌人的 HP 一定会比你在低处刺一下效果好的多。最后提醒大家注意，为了突出策略性，游戏中不管你的等级有多高，HP 都只有 10，擒贼先擒王的道理大家都会了吧！

唯美的音乐和画面

在进入游戏，出现 Falcom 的 Logo 时，我听到的第一声声响就已让我感觉到了浓浓的大和气息。游戏配乐是悠扬的东方式古典音乐，即使是战斗中也不会让人紧张，我感觉自己就如同在翠竹和雅韵环绕中争战搏杀的围棋棋手。



游戏 CG 是完全日式唯美风格的，特别是刚开始的那一段风景渲染，大家一定别错过了仔细欣赏！在每一幕结束时，都会出现一幅水墨风格的山水画，配上一款流利的书法作品 说实话，在电脑游戏统统要求 3D 化的今天，已经好久没有如此精美雅致游戏的画面，可以让早就被 3D 多边形“洗脑”的我如此沉醉了。

虽然游戏要求的系统配置不是很高，我的 PII300 都可以优哉优哉的跑起来，不过游戏只能以 1024x768 的分辨率进行，否则画面就有种逼着你用放大镜看的感觉，和我一样使用 15 吋显示器的朋友可能会感觉有些不爽。

我在一些游戏介绍的文章里，看到《魔幻战国》被说成是一款 RPG+SLG，类似于《超级机器人大战》和《炎龙骑士团》——个人觉得这个认识有偏差。因为游戏的剧情非常松散，而且没有什么内容，其作用不过象烤串中串起一块块烤肉的那根小竹签，嚼之无味。而游戏的精华在于那些香喷喷的烤肉块——一场接一场的战斗，战斗中的策略才是《魔幻战国》的最大乐趣所在。所以，我以为《魔幻战国》是一款纯正的 SLG，如果拿其他游戏比较的话，“大战略”或者“装甲元帅”等重策略轻情节的战棋游戏是比较适合的。■



★★★★

图像表现	■■■■	创　意	■■■■
音乐音效	■■■■	耐 玩 性	■■■■■
操　控	■■■■		

游戏名称：VM JAPAN

出品公司：Falcom	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：支持
发行版本：日文版2CD/WinALL	控制方式：键盘、鼠标
游戏类型：回合策略/ST	出品日期：2002
3D加速卡：不支持	官方网站：www.falcom.com/vmj

最低配置：PII266/64MB、8MB显存、4倍光驱、600MB硬盘

优　点：微妙的策略性，唯美风格的CG和音乐让人沉醉

缺　点：战斗画面有些粗糙，故事情节略显单薄混乱

信長の野望 蒼天録

天下布武之书（上）

文 / 浪子韩柏

回望“信长之野望”系列从 1984 年首次发售至今，已经有将近 19 年的历史。对 PC 游戏来说，可以说是非常长寿的了，多少的当年名作现在都已经淹没在历史长河中，而“信长之野望”依然屹立不倒，足以证明它的优秀。

《苍天录》在《岚世纪》的基础上进行了大胆的创新和变革，对以往的游戏系统进行了比较大手笔的改进，能够给玩家们新的体验和感受。用日本著名的 KOEI 评论家朝仓哲也的话来说，“苍天录将是一款意味深长的游戏，认真品味，将得到无穷乐趣！”当然，因为和以往的作品的较大差异，有很多新东西需要大家来适应和接受，希望这本《天下布武之书》能为诸位“野望”中的玩家提供一个指南。

剧本导读篇

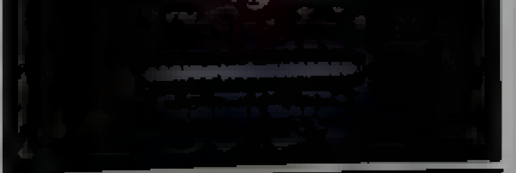
在开始菜单里，“开始新游戏”在没有破关的情况下，只有 5 个历史剧本。

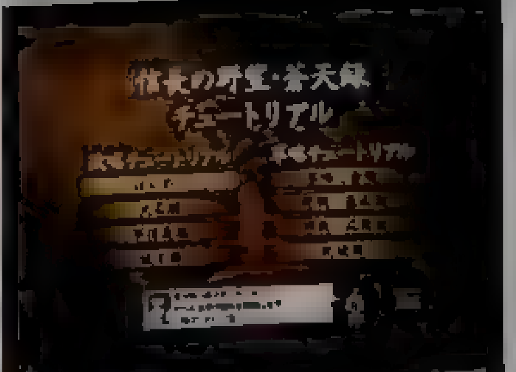
1、1534 年 夏 信长诞生

继承人之争为发端的“应仁之乱”在全国掀起战乱狂潮。儿子杀老子，家臣杀主公的“下克上”时代到来了。1534 年 5 月，尾张古渡城主织田信秀的嫡男吉法师诞生。吉法师就是后来的“织田信长”，角逐天下的有力人物终于出生了。

2、1546 年 春 信长元服

由于言行举止怪异，信长一直在织田家得不到家臣与母亲的支持。但在父亲织田信秀信任下，信长得到短暂的安宁，而在旁的原尾张守护代织田信友与斋藤道三正虎视眈眈着尾张的土地。











3、1560 年 夏 桶狭间合战

桶狭间战役，使织田信长登上日本战国群雄舞台的战役。1560 年夏，武田、北条、今川的三国同盟，令今川义元无后顾之忧，派兵上京，尾张正是上京的路线之一，而势力单薄的信长却给了众人以惊世之举。

4、1570 年 秋 信长包围网

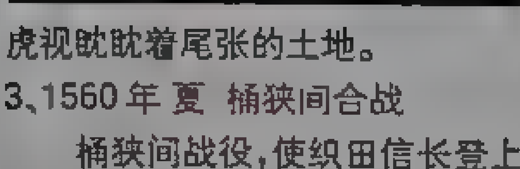
信长拥立义昭进京都，使其就任将军职，顺利地扩张自己的势力。可是，义昭不甘心当傀儡，开始向诸大名遍发“打倒信长”的檄文。1570 年 4 月，信长进兵越前讨伐朝仓义景，但是在军中接到妹夫浅井长政倒戈的密报。信长面临一生中最大的危机。

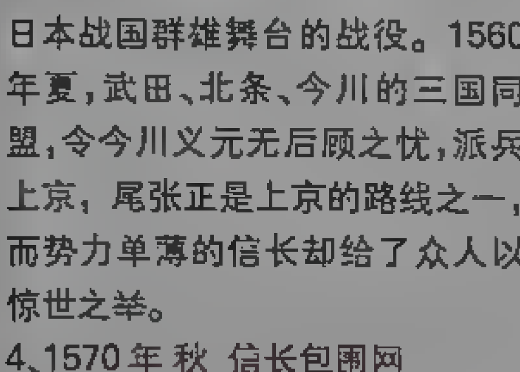
5、1582 年 春 本能寺之变

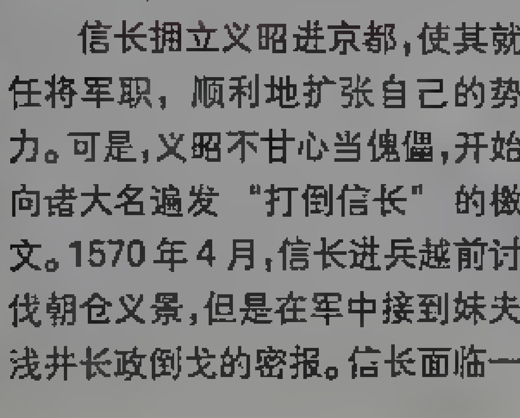
信长将义昭赶出了京都，逐个消灭朝仓家、浅井家、本愿寺等宿敌，朝着自己天下布武的目标一步步迈进。1582 年 2 月，武田信玄的女婿木曾义昌请求臣服于织田家。信长见武田家日益衰落遂答应了义昌的请求，命令嫡男信忠进攻武田家。如今，信长的眼前似乎已经没有敌人了。

此外还有读取进度、新武将作成（此设置比较多，后面将做特别说明）、游戏帮助指南（分为 8 篇对游戏进行全方位指导，形式为一男一女的小人舞台风格，非常生动活泼）、游戏音乐欣赏和设置、游戏终了。

在玩家选择好剧本后，就可以进行所要扮演人物的选择，这次你将有机会选择大名、军团长、城主之任何一种。选择多多，自然难度就不一样。每一个人物选择都有难易度提示，相信玩家们是喜欢选择具有挑战性的人物的。选择好人物后，接下来你将进行简单的游戏环境设置，然后就可以正式开始游戏了。







政略指令篇

本作中的指令，分为政略和

表一、外交指令一览

大名家	访问	亲交	普通性的外交会见,增加关系度
		援助依赖	向对方请求援助,不容易的哟
		从属胁迫	威胁对方,使之成为你的从属国
		从属申请	申请成为对方的从属国
		独立宣言	如果是军团长或城主,可以在适当时宣布独立
		主君风评	降低对方大名的评价
		金钱赠与	赠送给对方金钱,加强友好关系
		从属破弃	解除和对方的从属国关系地位
		家臣化胁迫	威胁对方成为自己的家臣
		家臣化申请	申请成为对方的家臣
		盟主风评	降低盟主的评价
		内应劝诱	让你成为内应,在战略时可[illegible]
	不战协定	签订互不侵犯协定,此后可彼此使用借道借道攻击其它势力	
	军事同盟	双方缔结军事同盟	
	包围网	几方形成对一方的包围之态势	
诸势力	访问	金钱赠与	每次赠送金钱200,增加友好关系
		从属化胁迫	威胁某势力成为你的从属势力
		不战协定	签订不战协定,可互相借道
		煽动暴乱	煽动佛教徒暴动
		掠夺镇静	对其势力进行掠夺
		贸易依赖	和水军进行贸易,半年一次
	煽动	煽动国人众或者教徒对附近城市进行暴动	
	流言	在其面前说某大名的坏处,减低两者关系度	
朝廷	献金	向朝廷献金,每次500,提高朝廷贡献度	
	朝敌指名	请求朝廷指名某势力为朝敌,大名共讨之	
	官位邀请	向朝廷请求官位,需要比较高的朝廷贡献度	
	停战劝告	请朝廷出面调停	
	流言	对朝廷上对某势力进行流言,下降其朝廷评价	
幕府	献金	向幕府将军献金,每次500,提高和其的友好度	
	讨伐指名	请将军向指定大名发讨伐令	
	役职邀请	幕府的役职请求	
	停战劝告	请幕府出面调停	

军略两大类,行令的时间是完全分开的,政略指令是回合制的,军略指令是半即时制的。千万注意,因为玩家扮演的角色的身份——大名、军团长、城主的不同,可使用的指令也不相同,这里的指令将是以大名为主,军团长和城主的一些特殊指令也做一些介绍,重复的指令将不做介绍。在此特别说明,请玩家注意。

政略指令其最顶级的5大类指令为:外交、军团、内政、忍者、人事,下面将一一说明。对部分需要详细说明的指令及其运用,将在表格下面进行有针对性的展开说明。

外交

军团长和城主的特有指令:

外交方面:

A 大名一下克上劝诱 劝诱对方对主君进行"下克上"。

B·大名一下克上提案·向对方提出"下克上"提案。

C.大名一寝返约束·让其成为可以寝返的内应。

D·大名一自家自慢·向别人宣扬本家主君。

E·朝廷(幕府)—大义名分·要求朝廷或幕府给与道义上的支持,替你做宣传(注意:如果是城主的话,向朝廷要大义名分是一种独立叛逆的行为,会降低与主家大名的关系)。

提案方面:

1、军团长提案

A·外交－不战协定 和某势力签定不战协定。

B·外交－从属化申入:申请成为一家大名的从属。

C:外交－军事同盟·和某势力缔结军事同盟。

D 外交－独立宣言:军团独立为大名势力。

E:军团－军团指示.地军团进行攻略指示。

F 军团－武将移动 城市间武将的调动。

G 军团－城让渡 把城让渡给其他城主。

2、城主提案

A 城指示 对城进行攻略指示。

B 转封 交换城。

C 武将移动 城市间武将的调动。

相关心得说明:

1、关于对诸势力的访问

和诸势力交好,关系度70以上为友好,90以上为亲密。每次访问将消耗金钱200,每一个势力都是有自己的规模。规模越大,实力越强。玩家扮演角色对诸势力的访问选择应该有明确的针对性。最好是那些你周围的,比较重要的势力。

A· 必须先和一个忍者里交好,以为后面能够雇佣到高级的忍者。然后就是和国人众、教徒等势力交好。

B.另外,水军众势力是非常重要的,因为只有它才可"贸易"。这可是一个不错的赚钱手段哟!注意 和水军众贸易,一定要是关系亲密以后,因为关系友好的时候,贸易一次,需要支付1000金钱,关系亲密,只需要500就可以了。贸易半年进行一次,每次得到的利益都不一样,有时候直接是金钱,有时候又是某些宝物,反正基本都是赚,而且,水军的规模越高,获得的利益越大,当然,最好的时候,我获得过等级二的刀剑和茶具,要知道这个可是要上万金钱才能买到的好宝物哟

C· 商人也是一个不可忽视的势力,规模小了,还没有家宝卖呢,所以要尽量找大商人势力交好。

D: 和这些势力关系亲密后,最好能将其纳为从属势力,方法是是关系100后,再搞几次关系,派上政治和智略能力高,还会威压和弁舌的武将去外交,一般都能将其成为自己的从属,这样,你作战的时候就可以邀请其一道出兵援助了。特别是水军众,还能用铁甲船帮你炮轰海岸边的敌城呢。

2、关于如何发展你属下的诸势力的规模。

访问中的金钱赠与每次才送200金钱,经过多次发现,对于发展势力的规模,效果不大,所以,必须用其他的一些手段来进行。

A.能够和其交易的,尽量多和其交易。

B·多和水军众贸易。

C·多雇佣忍者隐里的忍者,因为在你要求雇佣的时候,隐里会向你索要物资,这个可是增加其实力的重要手段,一般来说,下季你就会发现其防御度增加了。多这样雇佣几次,一个你想要培养的忍者隐里的规模就上去了。

D.当然,还有就是多邀请其帮忙作战,特别是自己有把握的战争,他们就象来观摩的,但是其作战能力也就提升了。

表二、军团指令一览

军团指示	大名对属下军团进行需攻略城市的指定
编制	编制军团(自己为第一军团,然后还可编制7个军团,共8大军团
军团长指名	进行其它军团的军团长指名,可要小心点,要选择忠诚度高,关系亲密、且相性接近的武将做军团长。

表三、忍者指令一览

手配	雇入	[illegible]
	潜入	派遣忍者潜入其它势力的城池进行暗杀 袭击 破坏 流言
[illegible]	[illegible]	
破坏	袭击所潜入的城池武将,造成对方负伤,对方能力随之下降,对方的知略和统率能力低,执行的效果佳	
[illegible]	[illegible]	
流言	降低所潜入的城主对其它城主友好度下降,对方的知略能力低 执行的效果佳	

3、关于外交人选的选择:

首先要说明,弁舌能力是外交的一项基本能力,是外交人员必备。另外,政治70,智略60以上为佳。然后就是根据外交的对象的不同,选择不同的特技

A 特技"哀愿"。用于对强势大名、幕府、朝廷的外交。

B·特技"威压"。就可以运用到比自己弱小的势力外交上来了,特别是去搞从属外交的时候,有威压的人基本上都能成功的。如果玩家手下没有会这些技能的,那赶快赚钱吧,买相应的宝物赏赐给高能力的部下不就有了?

军团

相关心得说明:

本作中玩家最多可配置8个军团。这个"军团"指定就是大名特有的,其他不用多说了,有一个原则,编制军团的时候,应该按照方位来,一个军团向一个方向进攻,这样就能尽量避免军团战略方向重叠。而且也便于各军团之间的管理。

另外,关于军团长的选择,一定要选择可靠的人,最好是史实上对主公比较忠心的武将,当然,自己的一门众也是不错的选择。

还有,这个也是必须的军团长的能力可要强哟,最好是带兵1000以上,统率75以上、智略60以上的武将,如果你的军团长不强,遇到对手比较厉害的君主带队军团的时候可就要吃败仗的哟!

内政

相关心得说明:

1、关于移动:

本作中的移动,和其他以往的光荣的SLG游戏都不一样,城主是无法移动的,其他人就可以,而且,移动受到特别限制,就是"石高"的现在,总原则的一个城市里的武将其知行的总和。不能超过本城的石高(不然城市里的俸禄就不够了,系统自认定为不能进入本城),除此以外,这个移动还是很方便的,即使两个城市没有相连,中间被其他大名的城市隔开了也照样移动不说,还可以在本季内无限移动。一个武将可以移动到这以后又移动到那里,并不计算为行动终了。有了这个设置,下面的转封就好实现多了。

2、关于运送:

这个当然必须要道路相连,只要符合这个条件,没有出兵或被围,就可以方便的空运物资了,非常快捷。特别是一些有特产的城市,比如马匹、铁炮等,如果又不是你的本城的话,每一年把这些物资运到你的本城囤积起来是不错的选择,即可以防止如果一但城主或者军团独立,这些物资转而成为敌人的强力装备,又能壮大自己本城部队力量,比如军马这样的,多了还能卖出去。用来买宝物是不错的选择。

3、关于转封:

这个是游戏里唯一可以移动城主的指令。但是要符合"转封"指

表四、内政指令一览

城主	城指示	向自军团的城主下达攻击目标城池
	武将移动	两城池之间的武将调动(城主除外),当城池被包围或出阵时便不可以与其它城池的武将调动
	物资输送	两城池之间的物资调动,当城池被包围或出阵时便不可以与其它城池进行物资调动(需道路相连)
	转封	两个城池之间的互换、武将、物资都互调。(具体办法和条件后面有专门说明)
	城主指名	对城主的指定
奉行	农业	秋天兵粮收入、家臣知行增加、兵力增强之必须,有特技"农业"者,效果上升。
	商业	每季节增加金的收入 有特技"商业"者,效果上升
	改修	城防御度上升,防御度增加士兵的容纳上限即会增加有特技"改修"者,效果上升。
	登用	浪人的登用 有特技"登用"者,效果上升
军事	兵种变更	[illegible]
	募兵	在本城招募士兵,并补充带兵上限未满的武将
买卖	买卖各种物资(军粮、军马、铁炮、家宝[illegible])	
招待	招待自家的城主,增加自家城主的友好度。	



令是有条件的。

A：首先是两个城市之间没有出兵。

B：两个城市之间的石高相互能支持对换过后的城市里武将的知行（俸禄）总和。

C：两个城市之间的道路连接是通畅的。

表五、人事指令一览

赏罚	知行		割地给配下武将，增加忠诚度，但自己的减少金与兵粮的收入
	褒美		增加武将忠诚度，执行一次需要金 200
	家宝		没收与赠送家宝，增加与减少武将忠诚度
	处断	处断	驱逐配下武将
		追放	将配下武将处死
婚姻			本身要有儿女，之后选择友好度高的势力执行婚姻同盟
婚姻破弃			与有婚姻同盟的势力解除关系，友好度会狂下
世继指名			向军团长、城主吩咐支持自己指定的后继人
隐居	现役		家督让位给一门武将，自己做配下武将
	隐居		家督让位给一门武将，从此不理政事

这样的话，问题就出来了，比如有一个很重要的城市，你刚占据了，想把本城迁移到那里，但是现在它的石高又不够支持和你现在的本城的知行。其实就需要变通一下，把一些不太重要的武将移动到其他城市去，尽量减少本城武将，直到两城可以对调为止，然后转封，接下来马上下全力气搞农业，过两季石高上升了，自然再陆续把需要的武将调过来就是了。

4、关于奉行：

奉行，就是以前我们常说的内政，包括农业、商业、改修、登用四项。在本作中，管理这些内政工作非常方便，不再象“信长”系列的前几作那样麻烦，简单得就象《三国志Ⅳ》那样，只需要向相应的工作上指派人选就是了，而且电脑还能自动帮忙安排，基本上做到了内政不用烦。让你可以专心的进行其他工作。当然，根据具体情况，内政的安排也得灵活运用。

5、关于买卖：

《苍天录》中的买卖是非常有意思的，除了向我们熟悉的商人势力购买以外，还可以找诸势力中的国人众（国人众只能买卖军粮和自己的特产，如军马、铁炮等），佛教徒（甚至还可以找其买宝物）等势力购买，另外，本城都还有地元商人，也可以找他们购买，总的来说，选择是很多的。交易的原则是比较简单的，和交易势力关系越好，买入的价格越便宜，卖出的价格越合理。一般来说，军粮的买入价为 1，军马的买入价为 2，铁炮的买入价为 4 就算比较合理的了。

6、关于招待：

这个指令用于和自己的城主进行招待交流。说白了就是增加联系，如果玩家具有“茶汤“技能，则在“招待”时可出现茶会，如果具有“剑豪”技能，则在“招待”时可出现比武大会，这些都有助于提高和城主之间的关系。

表六、武名对应关系一览

武名	知行	带兵量
武名 0~150	50	500
武名 150~199	75	750
武名 200~249	100	1000
武名 250~299	125	1250
武名 300~349	150	1500
武名 350~399	175	1750
武名 400	200	2000

表七、宝物类别一览

种类（数量）	兵科适性	能力值上升	获得特技	特殊效果
茶入（30 个）			茶汤	
茶壶（10 个）			茶汤	
茶釜（9 个）			茶汤	
茶碗（20 个）			茶汤	
花入（20 个）			茶汤	
茶杓（10 个）			茶汤	
香炉（5 个）			茶汤	
水指（5 个）			茶汤	
刀剑（20 个）		统率		
枪（20 个）	长枪			
火绳枪（10 个）	铁炮			
管打枪（10 个）	铁炮			
短筒（5 个）	骑铁			
大筒（10 个）				[illegible]
具足（20 个）		统率		
兜（20 个）		知略		
名马（20 个）	骑马			
剑术书（10 个）			剑豪	
农业书（10 个）			农业	
商业书（10 个）			商业	
建筑书（10 个）			改修	
逸话物（10 个）			登用	
外交书（10 个）			弁舌	
武术书（10 个）				野战时士气回复
马术书（10 个）				逃亡确率上升
炮术书（10 个）				雨天时射击可能
知识书（20 个）		政治		
兵法书（20 个）		知略		
医书（5 个）				健康维持
水墨画（10 个）			威压	
彩色画（10 个）			威压	
薰子（10 个）			哀愿	
地图（10 个）			哀愿	
香木（20 个）		政治		



相关心得说明：

1、关于忍者：

忍者势力是“信长”系列里一个非常有特色的要素，玩家可以雇佣忍者，然后派遣其去执行特殊的破坏任务，包括暗杀。S 级的忍者去暗杀统率 50 以下的武将，还是比较有把握的。

2、关于忍者的培养：

选择早期的剧本，忍者阴里的实力都不大，规模比较小，必须不断交好，和进行投资才能够增加规模。但是增加的幅度不大，所以一般建议，只要能雇佣到 B 级的忍者就可以了，然后在对其进行培养，将其派到城市里，多派任务，特别是比较好实现的“伪传令”工作，其增加经验很快，升级也自然比较快了，S 级的忍者就这样诞生了，不然要等电脑自己培养，那真不知道要等到什么时候。



相关心得说明：

1、关于知行：

知行相当于武将的俸禄，由城市的石高支持，同时也是武将的带兵额度。基础的俸禄为 50，



表八、历史事件一览

历史事件名称	发生时间	发生条件	结果
守山崩	1535 年冬	松平清康为大名，在冈崎城阿部定吉为松平家臣	松平清康死亡，松平广忠继承家督
改姓斋藤	1538 年秋	长井规秀为美浓所属的城主	长井规秀改名为斋藤道三
剑圣将军	1546 年春	足利义晴为大名，足利义辉为义晴的家臣	义晴隐居，义辉继承为大名
蝮蛇之女	1548 年秋	织田信秀为大名并在古渡城，织田信长为信秀的家臣，斋藤道三为大名，道三之女归蝶未婚	信长与归蝶结婚，织田与斋藤家婚姻成立，友好度 100
桶狭间会战	1560 年夏	织田信长支配尾张，今川义元支配骏河，太原雪斋死亡，柴田胜家为织田家臣	今川义元死亡，由今川氏真继承，（1560 年之剧本开始时自动发生）
松平元康独立	1561 年春	桶狭间会战已发生，松平元康为今川家臣并所属冈崎城	松平元康独立成为大名
关东管领就任	1561 年春	长尾景虎为大名，上杉宪政为长尾家臣	长尾景虎改名为上杉政虎
瑞笔宗麟	1562 年夏	大友义镇为大名	大友义镇改名为大友宗麟
观音寺骚动	1563 年冬	六角义治为大名并所属于观音寺城，后藤贤丰与蒲生贤定为六角家臣	后藤贤丰死亡
木曾义昌谋反	1582 年春	木曾义昌由武田家谋反到织田家	1582 年剧本开始时自动发生
本能寺之变	1582 年夏	织田信长为大名并所属于二条(室町)御所，明智光秀为织田家军团长，所属八上城，柴田胜家为织田家军团长，所属北庄城，羽柴秀吉为织田家军团长，所属姬路城，织田信忠、森成利、村井贞胜，与信长都所属于二条(室町)御所，织田信雄、织田信孝为织田家第一军团的城主，斋藤道三之女、归蝶为信长之妻。上述武将没有出阵	织田信长、织田信忠、森成利，村井贞胜死亡。明智光秀、柴田胜家、羽柴秀吉成为大名，织田家后继者选择后，可变更扮演武将

补充说明：

1、蝮蛇之女事件，在其它条件不变情况下，只要两家友好度为 100，即可提早出现。代价是：归蝶嫁给信秀，成为信长母亲。

2、1553 年夏秋，信秀 44 岁时，只要不出阵，手下有信长兄弟俩和几个老将，信秀会归天，而平手老爷子也接着会自杀以警醒信长公。

也就是带兵量为 500，然后是 75/100/125/150/175/200。本系统中，默认大名能带兵 2000。知行的增加由“武名”决定，武名提高到一定程度，就可以对武将的知行进行增加，本作中的“武名”其实相当于功勋值，功勋越高，俸禄越高。具体关于见列表六.

当一个城市的石高不够，无法给需要增加知行的主力武将添俸禄时。建议有两种选择

A：将其他不太重要的武将移动到其他城市。

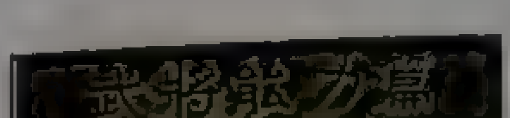
B：削减普通武将的知行，让其在没有或者少有知行的情况下继续工作，目的是尽快增加本城的石高，不过使用这个方式的时候要注意这些被削减武将的忠诚度哟，太低了的话，可不要乱削减。

2、关于褒美：

这个指令也非常重要，用于对玩家管辖的所以武将进行赏赐金钱，每人每次 200，特别是能够对其他城主和起城市里的武将进行，所以非常有必要，一般来说，忠诚度至少应该在 80 以上。城主的忠诚度是看不见的，所以更加要多赏赐。

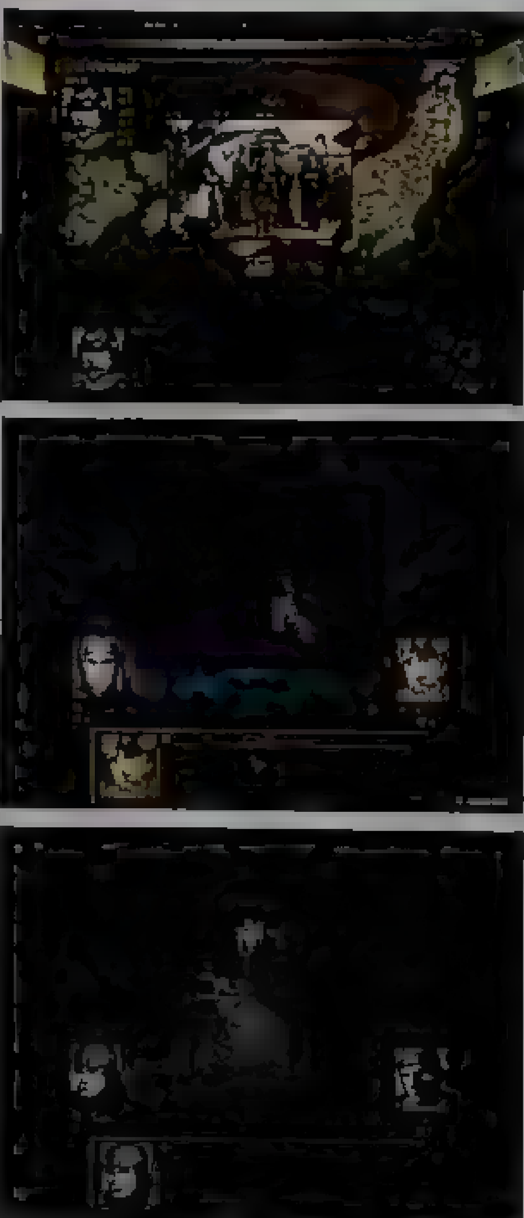
3、关于家宝：

本作中一个武将只能配备两个宝物，所以在赏赐宝物的时候更加好仔细考虑，一般的原则是，主战型的武将，主要赏赐增加和战争有关技能、能力或者直接增加兵科的宝物，内政型的人才就赏赐有关于外交、人事、内政等方面的宝物。做到人尽其用。当然，也可以根据具体情况更换宝物，但是要注意，当更换的宝物等级不对等的时候，忠诚度是要变化的，下降了可得小心些。下面附宝物的全种种类介绍，各位玩家可以清楚的看到各种宝物的数量和功效，购买的时候更加有针对性。（表七）



本作中把武将的能力做了比较大的改动，当然，基础的能力、统率、智略、政治三大能力是没有变的。而且，武将的基本能力值是会随着在游戏中时间的增加、经验的增加而升高的，增加的幅度应该算是“信长”系列比较大的了，我征战了 6 年时间，一些主力武将的统率、智略、政治不同程度的增加了四点以上。

主要变的是技能，武将的技能分为.特技和策战。一个武将，最多能够具备三种特技、三种策战技，包括宝物的效果在内。所以，以前那种全面的强力武将消失了，玩家必须更加多方面的培养人才。下面是技能总汇，给大家提供参考。



（一）特技

1、哀愿 外交时，己方势弱有利。

2、威压.外交时，己方势强有利。

3、茶汤：可以召开茶会。

4、剑豪·可以召开比武大会。

5、农业：农业奉行石高值增加多。

6、商业.商业奉行商业值增加多。

7、改修 改修奉行城防值增加多。

8、登用.登用浪人有利。

9、弁舌·外交、计略等交步有利。

（二）策战

1、混乱·混乱敌军（会内讧伤兵），野战、攻城均可用。

2、骂声 降低敌军士气，野战、攻城均可用。

3、威压 降低敌军战意，野战、攻城均可用。

4、离反 减少敌军士兵，野战、攻城均可用。

5、虚报 野战时使敌军撤退，攻城时使敌军移往别的城门。

6、鼓舞 增加我军士气，野战、攻城均可用。

7、治疗 治愈我军伤兵，野战、攻城均可用。

8、收拾 治愈我军异常状态，野战、攻城均可用。

9、密侦.发现陷阱，攻城方可用。

10、焙烙·炸弹攻击，减少敌军士气、战意、士兵，攻城可用。

11、破坏·破坏城门，降低城防，攻城方可用。

12、修复.修复城门，增加城防，守城方可用。

13、诱导·使敌军移往别的城门，攻城可用。

14、挑拨 引出敌军，攻城方可用。

15、迎击·出城迎击，守城方可用。

16、突入 乘敌军进出城门时，一气攻入城内，攻城方可用。

17、分断 放火妨碍敌军移动，攻城可用。

18、放火 放火妨碍敌军行动，攻城可用。

关于时代、攻略和武将部分就战士介绍到这里，在下期，我介绍《苍天录》的战略部分——这是完成“天下布武”大业的攻略重点，诸位大名，大家准备好上洛的旗帜吧！■

（待续）



魔兽争霸III 混乱之治 图解完全攻略

文/奥德修斯

序言：兽人的迁徙

战争，人类与兽人间的战争……
阴影，从天而降燃烧着的阴影！

"领导你的人民面对命运！"
"你是谁！"
"孩子，寻找我吧！"



阿拉西高地（Arathi Highlands）某处，年轻的兽人首领，萨尔（Thrall），从噩梦中惊醒……

主任务：

①寻找先知（Prophet）：按照指引者的话前进并找到先知

攻略指引：

兽人的先头战役就相当于游戏的训练关，无甚难度，跟着指引一步步掌握诸如行动、攻击、建设等基本操作。

萨尔醒来遇见化身为乌鸦的先知，得知刚才发生的并不是噩梦，而是一种对未来的预知。想得到更进一步的解答，只好开始寻找飞走的先知。

从地点1出发，需要一步步踩着图示为黄色方块的标记逐步完成训练。地点2为部落营地，到达后获得3名兽人步兵（Grunt）。地点3，消灭一些LV1敌人，萨尔升级，获得技能点数1，习得"闪电链"（Chain Lightning）。地点4，练习使用闪电链消灭敌人。地点5，开始进入黑夜，有狼嚎提示，部队在黑夜中的视野范围变小。地点6，消灭傀儡石人（Golem）得到"防御+1戒指"（Ring of Protection +1），鼠标放在物品上可以观看物品属性。地点7，消灭森林巨魔（Forest Troll）得到"健康手册"（Manual of Health），左击使用，永久增加生命50点。

在地点8终于找到先知，对话中我们也对现状增进以下几点了解：①先知并非人类；②燃烧的阴影降落大地，恶魔再次回到这个世界；③先知要求萨尔率领族人穿越大海到卡利姆多（Kalimdor）避难，萨尔相信了他。

第二章 启程 Departures

3天后，洛丹伦（Lordaeron）海岸附近……

主任务：

①建立基地：建造兽人地洞（Burrow）、战争磨坊（War Mill）和兵营（Barrack）各一座，并训练5名兽人步兵。

②解救格罗姆（Grom）：寻找格鲁姆并摧毁守卫塔楼。

攻略指引：

到达海岸边的萨尔为迎接部落战士，准备建立一个新基地。同时，另外一位首领格罗姆·地狱咆哮（Grom Hellscream）在3天内还是无任何消息。

挖金矿（5个农民）、伐木头，采集资源逐步完成主任务一。萨尔可消灭地点2的野外部队增加经验值。

完成主任务一之后，人类修好位于地点3的大桥，并要求兽人无条件投降。聚集部队消灭他们后展开主任务二。人类声称关押了一位兽人首领，萨尔推测那应该就是失去联系的格鲁姆。

从大桥到地点4沿路有不少被关押的兽人步兵，消灭牢笼外的人类士兵可解救他们。在地点4的城堡内，摧毁3座炮塔即可解救格鲁姆。随后整个部落战士在两位首领带领下，乘坐人类的船只航向西边的大陆——卡利姆多。

人类战役：洛丹伦的灾难

大臣们无休止的争论、疲惫的国王。先知来临，带来同样的警告："向西迁徙！黑暗将再次席卷大地！"但傲慢的人类拒绝忠告，先知无奈地离去："警告已经给予，命运掌握在你们自己手中！"



最近洛丹伦南部的兽人暴动引起联盟的极度关注。考虑到兽人的巨大威胁，国王泰瑞纳斯（King Terenas）派出两名全国最强大的圣骑士——他的儿子阿尔塞斯王子（Prince Arthas）以及著名的光明使者·乌瑟尔（Uther the Lightbringer）——对兽人进行毁灭性打击。

主任务：

①防守斯特拉布莱德：赶到斯特拉布莱德杀死奴隶主（Slave Master）及其守卫，阿尔塞斯必须生还。

可选任务：

①拯救提米（Save Timmy）：杀死人口贩子。

②强盗头头（Bandit Lord）：杀死强盗首领默耐格（Menag），并归还格莱德（Gerard）的帐本。

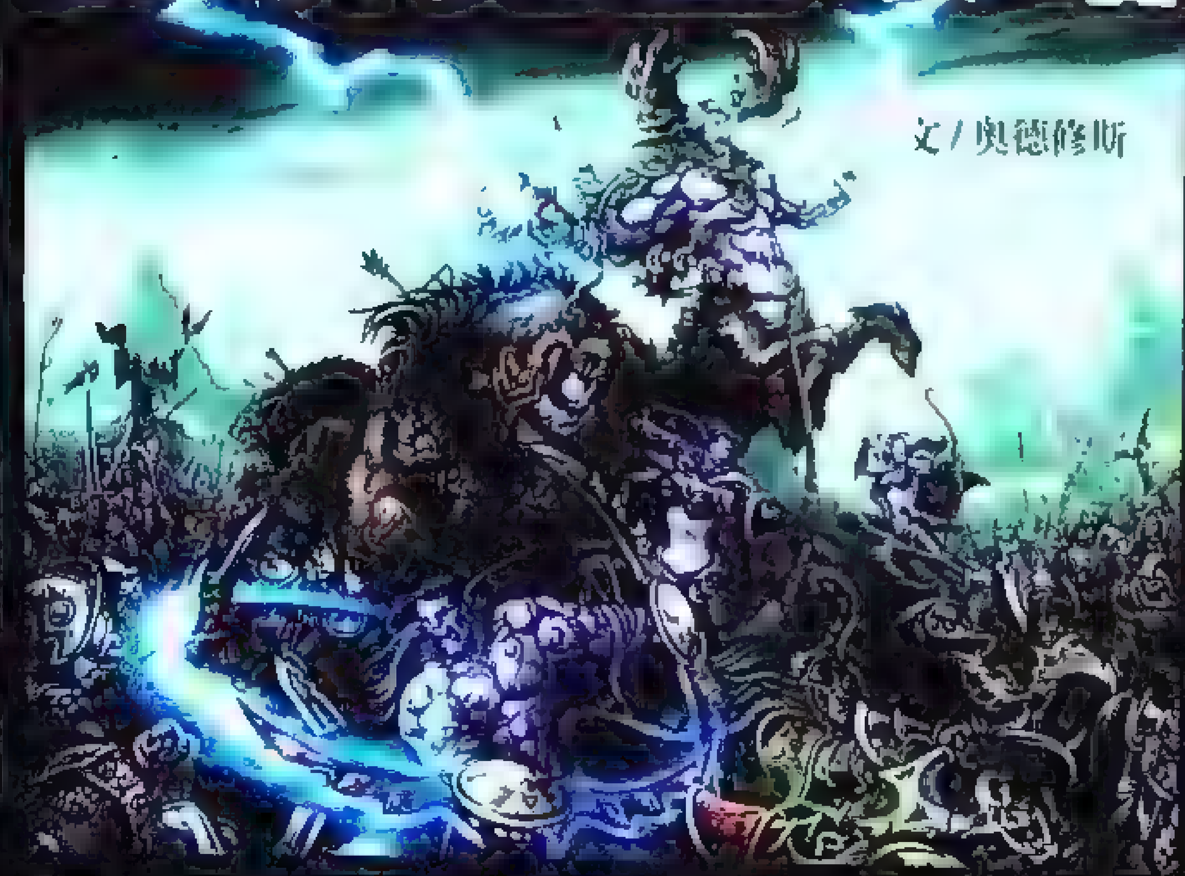
攻略指引：

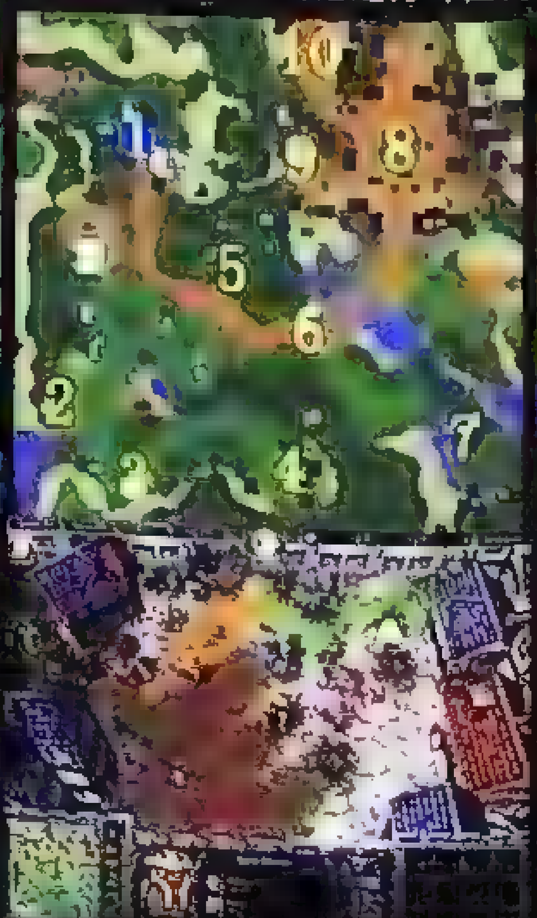
侦察发现附近山脉中藏有一支兽人军队，他们正在袭击毫无防守能力的斯特拉布莱德。圣骑士乌瑟尔还有更重要的事情等待处理，所以消灭此地敌人的重任就落到王子阿尔塞斯肩上。

从地点1出发，沿途打碎任何可[illegible]，包括箱子、营地等。这也是以后经常要做的事情，好处是可[illegible]物品。

[illegible]村庄中，地点2的2位村民会自愿参军为王子效力；地点3接到可选任务①，前往地点4消灭所有敌人即可完成，得到"防御+1戒指"。地点5来救的农民是个陷阱；地点6大桥旁接到可选任务②，追杀强盗至地点7取回格莱德的帐本，完成任务得到"力量之书"（Tome of Strength 力量+1）。

斯特拉布莱德位于地点8，此处兽人相当厉害，但灵活运用阿尔塞斯的医疗技能应不会造成损失。在地点9能发现当地士兵，最后率部队前往地点10杀死奴隶主完成主任务。但一切太迟了，部分村民已经被押送离开。阿尔塞斯答应找回村民后，应召前往乌瑟尔的营地。







20分钟后，黑石镇乌瑟尔营地中……

主任务：

①建立基地：建造兵营1座、农场（Farm）2座，并训练6名步兵（Footman）

②剑圣（Blademaster）：击败剑圣

可选任务：

①希里诺克斯（Searinox）：杀死黑龙希里诺克斯，并将它的心带给钢指·费尔诺（Farenor Steeltoe）。

攻略指引：

乌瑟尔派出2名最优秀的骑士希望同兽人进行谈判，结果却被残忍地杀害了！乌瑟尔劝说王子不要冲动去复仇，因为他们是圣骑士，如果让复仇之心控制了自己的话，那么同野兽也就没有区别了。

主任务一没什么好说的，一旦完成，位于地点6的剑圣会杀死村民，并因此展开主任务二。注意基地两侧的了望塔可升级为箭塔，增强基地防御能力。

地点2碰到矮人族猎人钢指·费尔诺，他可以为阿尔塞斯锻炼武器（使用他身后的铁匠铺），条件是必须帮他杀死黑龙希里诺克斯。黑龙位于地点3，多带几个火枪手（Rifleman）可轻松将其杀死。将龙之心送给费尔诺，得到"火焰魔球"（Orb of Fire）（增加12点火系伤害并有10点溅射范围伤害）。

利用农民伐木的能力打通前往地点4的道路，消灭敌人，得到"力量+3食人魔护手"（Gauntlets of Ogre Strength +3）。地点5为兽人基地，一举击破可阻止其对我方基地的骚扰。杀死位于地点6点的剑圣后，阿尔塞斯发现兽人是在召唤恶魔，也许背后有更大的阴谋。但乌瑟尔认为王子多虑了，拉着他返回家园。

吉娜的会晤
Jaina's Meeting

两周后，达拉然（Dalaran）的紫罗兰花园中，先知试图说服安东尼达斯（Antonidas），但却被后者当作疯子毫不理睬。吉娜一直在旁偷听，此时现身向安东尼达斯报告了一些流言和异常情况。谨慎的安东尼达斯决定派遣吉娜至大陆北部进行侦察，并叫王子阿尔塞斯接应她。



三天后的奥特兰克（Alterac），阿尔塞斯和手下们等候在国王大道上一个十字路口旁。

主任务：

①调查村庄：探索乡村，且阿尔塞斯和吉娜必须生还。

②谷物仓库：摧毁谷物仓库。

可选任务：

①生命之泉：寻找生命之泉。

攻略指引：

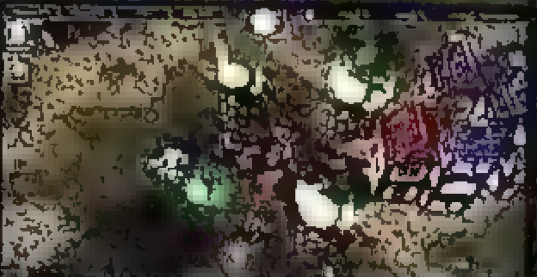
通常总是会迟到一点的吉娜终于赶到，顺手解决1只食人魔后同阿尔塞斯会合。双方交换情报后，行动开始。



首先在地点1消灭食人魔，从羊（Sheep）身上得到"敏捷护带"（Bracer of Agility）。接着在地点2的村庄发现大桥被摧毁，但村民指出了另外一条比较危险的道路。到达地点3帮助村民消灭来袭的强盗，并在河边一老人处接到可选任务①。另外摧毁地点4处怪物的茅屋，得到"力量之槌"（Maul of Strength）。继续前进，在地点5得到一些援军、地点6发现生命之泉。前往南部的地点7，遇见精灵族派来增援的牧师（Priest），了解到瘟疫是由于不死族对谷物的污染造成的，必须摧毁谷物仓库。最终目标在地点9，之前先到地点8消灭不死战士得到"智慧+3斗篷"（Mantle of Intelligence +3）。地点9的克尔苏加德（Kel'thuzad）见形势不对自行撤退，留几个小兵当炮灰。消灭它们并摧毁仓库，一定要阻止瘟疫的扩散！两位英雄为查明真相决定前往安德霍（Andorhal）寻找那个逃跑的亡灵巫师。







第二天，安德霍郊区……

主任务：

①调查安德霍：探索安德霍。

②对抗克尔苏加德：寻找亡灵法师。

攻略指引：

吉娜突然发现一群黑暗祭司正在一块金矿上召唤某种东西，而阿尔塞斯则立刻冲下去打断仪式。赶走他们后就地扎营，建造基地（地点1）。图示"M"的地方都有野外部队，但是没什么好物品。地点2为不死族基地，会时不时派低级兵种骚扰我方。

在新兵种迫击炮小队（Mortar Team）的强大火力支持下，迅速摧毁绿色基地，进入位于地点3的安德霍。两位英雄发现克尔苏加德正在指挥士兵将有毒稻谷装箱，准备运往各地传播瘟疫。同亡灵巫师的对话中，得知他并不是这场瘟疫的发起者，仅仅是在为一个叫马尔甘尼斯（Mal'ganis）的家伙效劳。随后他又逃跑了，士兵搜索这里的谷仓发现全是空的，太迟了，有毒谷物已经被运走。城市中央喷泉旁边有个牢笼，打开出现一个叫提米的怪物，杀死它得到"卓越之戒"（Ring of Superiority 三项基本技能+1）。

前进至地点4，击败不死族主力部队终于找到克尔苏加德。他在临死前丢下耐人寻味的话："天真的傻瓜，我的死亡对长久的事物根本没有任何影响，现在灾难已经开始降临大地了！"



第二天早晨，阿尔塞斯和吉娜到达炉膛幽谷镇（Hearthglen）。

主任务：

①保卫炉膛幽谷镇：坚持30分钟。

可选任务：

①谷物车队：在达到最后一个村



庄前摧毁敌人的谷物车队。

攻略指引:

王子和法师到达炉膛幽谷镇,当地士兵正认真操练中。听队长汇报,从昨天晚上开始,就有大群的不死生物攻击城镇,他们正在备战。情况紧急,阿尔塞斯立即派吉娜回去通知乌瑟尔爵士,自己留下来参与防守。突然,他发现糟糕的事情,那批被污染的谷物已经运输到这里。更糟糕的是,昨天晚上这些谷物已经被分发给村民了。"可恶的不死族!它们不仅杀死我的人民,更将他们变成反抗我的僵尸!"

在城镇中迅速发展基地,注意多在北面2个入口处竖了望塔。建造车间(Workshop)后,可将了望塔升级为炮塔(本关敌人无飞行部队)。部队要混合型,步兵>火枪手>牧师>迫击炮小队>女巫,分散守卫在两个入口(小镇东南角有3名农夫愿意加入军队)。不死族有2座基地,分别位于两个地点B。不要尝试去攻击他们,一来没必要,二来也攻不进去(尤其是中间的紫色)。以后只要是有时间限制的关卡,均按照本关的方案防守。

大概10分钟左右可选任务1展开,敌人的车队从地点2出现沿箭头路线最终达到炉膛幽谷镇正北的村庄。一般应该尽早率一队士兵前往地点3消灭食人魔,得到"力量+3食人魔护手",并占领生命之泉准备伏击车队,完成任务得到"勇气勋章"(Medallion of Courage 力量和智慧+4)。其余在地点4解救牢笼中村民得到"速度之靴"(Boots of Speed 增加移动速度),地点5得到"活力项链"(Periapt of Vitality)。

剩最后1分钟时敌人会发起总攻,只要拖到时间结束前基地不被全部摧毁即可。乌瑟尔爵士的骑兵部队及时赶到,消灭所有来犯敌人。乌瑟尔先是赞扬王子的胜利,同时警告说战争才刚开始,需从长计议才行得通。但是年轻的王子不顾阻拦,一人冲了出去准备到斯坦索姆(Stratholme)杀死背后主使马尔甘尼斯。

王子和先知
The Prince and The Prophet

当天下午,在通往斯坦索姆的路上,先知第三次找人类做出警告。王子视避难为可耻的行为,决定凭自己的力量消灭敌人。尽管吉娜也告诉他先知是正确的,但一切都是徒劳……



第二天早晨,斯坦索姆郊区……

主任务:

①屠杀:摧毁被污染的房子,消灭100个僵尸并阻止马尔甘尼斯召唤100个僵尸。

攻略指引:

在发现整个斯坦索姆已经被污染后,阿尔塞斯决定屠城。乌瑟尔和吉娜对他的行动感到十分不满,最终导致两位圣骑士间的决裂。乌瑟尔带领大部分士兵离去,只有小部分士兵留下执行王子的命令。

本关没什么难度,抢在马尔甘尼斯前摧毁更多的房子(需要按【A】指定房屋进行强行攻击),杀死足够多的村民即可。基地防守[illegible]3座炮塔,兵种以骑士为主,每6个一组分头执行任务。每次杀死马尔甘尼斯,2分多钟后他会复活,不过这样一段段时间足够令他的召唤数目停滞不前。此外地点1可以得到"力量+2之书"(Tome of Strength +2),地点2为不死族基地,攻不进去的,不予考虑。

完成任务,阿尔塞斯要杀死马尔甘尼斯。但后者和王子相约在北极地区的诺斯伦德,并提到在那里,阿尔塞斯真正的命运将逐步展开。

分道扬镳
Divergent Courses

三天后,斯坦索姆废墟上,幸存的人们正在焚烧尸体,吉娜简直不能相信眼中的一切是阿尔塞斯犯下的暴行。乌瑟尔爵士已经通知国王发生了什么事,对王子也完全死心。问到王子的去向后,他立即起程追赶去了。

先知契而不舍地又开始说服吉娜迁往卡利姆多,并预言阿尔塞斯在诺斯伦德只能找到一样东西——死亡!





一个月后,匕鞘海湾(Dagger-cap Bay)的冰峰沿岸……

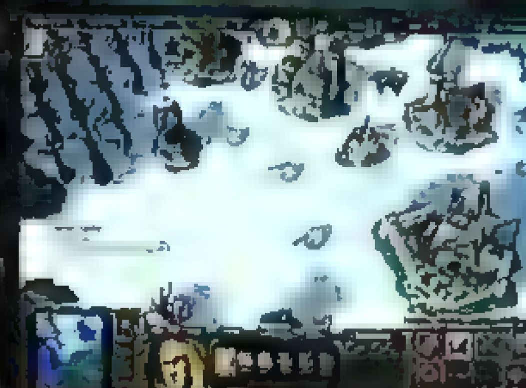
主任务:

①建立基地:寻找金矿且阿尔塞斯必须生还。

②马尔甘尼斯:摧毁他的基地。

可选任务:

①拯救铜须·穆拉丁(Muradin Bronzebeard)的人民。



攻略指引:

终登陆诺斯伦德,士兵也不剩几人。王子要求士兵立即找到金矿,并建立我方基地准备面对这片大陆上一切未知的威胁。

开始后向地点3出发,路途中在地点1、2分别得到"野兽卷轴"(Scoll of Beast)和"冰霜魔球"(Orb of Frost)。阿尔塞斯在地点3巧遇铜须·穆拉丁,得知位于地点4的矮人基地正在遭到攻击,他是出来寻求援助的。我方当即在地点3扎营,注意多在基地西部入口处的森林附近建造箭塔防空。在现有士兵基础上,再增加2名迫击炮小队就可以攻击地点6的不死族基地完成可选任务。另外地点5能够得到"力量+3食人魔护手"。然后汇合矮人基地的所有部队,我方士兵一鼓脑冲进剩下的不死族基地取得胜利。

战斗结束后穆拉丁向阿尔塞斯提到他们到这里来的目的是为了一把名叫"冰霜地狱"(Frostmourne)的魔剑。



第二天早晨,阿尔塞斯的新营地中……

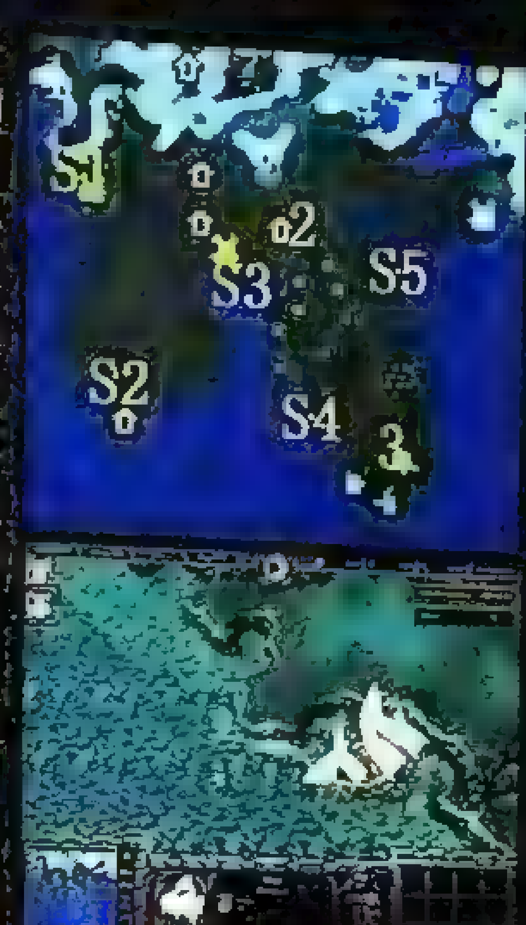
主任务:

①摧毁船只:在限定时间内推毁5艘船。

攻略指引:

使者已经来到阿尔塞斯的新基地,带来国王的命令,要求此地士兵立即返回洛丹伦。阿尔塞斯不愿放弃追杀马尔甘尼斯,决定和穆拉丁一起赶在士兵启航前摧毁所有船只。

地图上的雇佣兵营地可以雇佣到不少战士,地点1获得"精灵夜视仪"(Goblin Night Scope)。单线一路推毁船只和不死族来到S3前的树林,可以用迫击炮小队或者雇佣的自爆兵打开通路。紧接着的地点2有小群冰龙,利用雇佣弓箭手的撒网技能使它们掉落地面。地点2至S4间通路的两旁有大量炮塔,可以直接硬冲过去,也可以慢慢摧毁它们,还可以让英雄带着旁边商店买到的"召唤项链"抢先冲过去再把其它部队召唤到S4。地点3一带有不少敌人,要优先对付不死族的亡灵巫师,防止他们召唤骷髅(需要练级的人除外)。在S5摧毁最后一条船完成任务。



打通道路的人类士兵很奇怪阿尔塞斯为什么在他们前面,刚要发问,王子大义凛然地说:是那些雇佣兵摧毁了我们的船!随即他开始动手杀死他们。然后激励士兵道:"我们已经没有退路,在这片大陆上,我们要么死亡要么胜利。现在,士兵们!回到你们的岗位,准备战斗!"





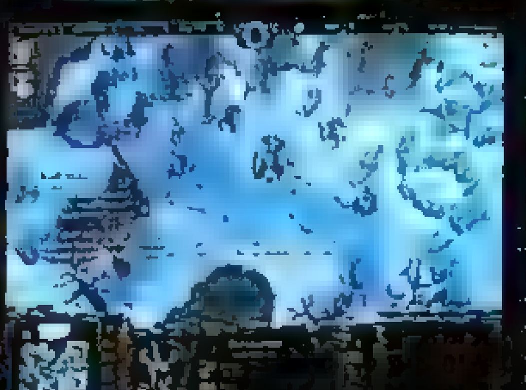
第二天,阿尔塞斯的大本营中……

主任务:

①冰霜地狱:找到"冰霜地狱"且阿尔塞斯和穆拉丁必须生还。

②马尔甘尼斯:摧毁他的基地。

攻略指引:



正当老穆拉丁指责阿尔塞斯出卖雇佣兵的罪行时,马尔甘尼斯率军包围了他们的基地,叫嚣让王子出来送死。阿尔塞斯命穆拉丁带他去找力量无穷的魔剑,基地防守暂交给队长负责。

在稳固基地防守的基础上再去完成寻找魔剑的任务。中心思想还是炮塔加士兵,之后就不用管了。士兵应以骑士为主,牧师、女巫为辅,牢牢守住3个基地入口。阿尔塞斯一行沿途杀敌向北方前进,地点1得到"防御+3戒指"(Ring of Protection +3),地点2得到"敏捷之书"(Tome of Agility)。地点3遭遇魔剑守护者,利用阿尔塞斯的"神圣之盾"(Divine Sheild 3级30秒无敌)特殊技和穆拉丁的终极技能可轻松干掉它。

"还在试图保卫你的魔剑?"

"不,我是在保护你……"

守护者咽气。穆拉丁发现"冰霜地狱"是把诅咒之剑,尽管拥有强大的力量,但是使用者的灵魂会被它腐蚀。但疯狂的阿尔塞斯不管这些,执意唤醒这把魔剑,而飞出的魔剑更径直把穆拉丁杀死了。

消灭剩下的敌人也很容易,地点4为敌人一个无防守的金矿,地点5是不死族基地,地点6是马尔甘尼斯的基地。地点4、5用骑兵加迫击炮小队摧毁,马尔甘尼斯那儿有不少飞行部队,最好带上些能够打击空中力量的部队。整个地图上都没什么好装备,这里也就不介绍了。

通过手中魔剑听从来自僵尸王的命令,阿尔塞斯杀死了马尔甘尼斯……

复仇之后,王子阿尔塞斯堕落在诺斯伦德的冰封大地上。

在诅咒之剑令人发疯的声音折磨下,阿尔塞斯作为人类最后一点的理智也消失了。

在魔剑邪恶欲望的驱使下,阿尔塞斯准备回到洛丹伦……

邪恶的人啊!

阿尔塞斯在洛丹伦被当作英雄夹道欢迎。

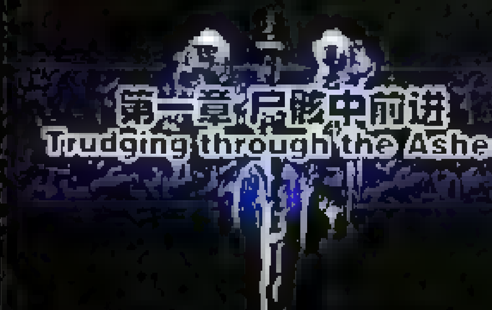
和蔼的父亲还试图奖励背叛的儿子。

为了心中盲目的信念,堕入黑暗中。

作为黑暗领主的傀儡,杀死了他的父亲,洛丹伦的国王!

一个时代的消退,人类的未来是怎样的……

不死族战役:诅咒之路
Path of the Damned



僵尸王(Lich King)不死军团的死亡瘟疫已经充斥着洛丹伦的每一个角落。国王之死带来的震惊和沮丧,使得洛丹伦的军队也迅速被贪婪的不死战士消灭。现在,洛丹伦只不过是它昔日光辉下的一个阴影,而王子阿尔塞斯再次出现……

主任务:

①解救追随者(Acolyte):解救20名追随者,且阿尔塞斯必须生还。

可选任务:

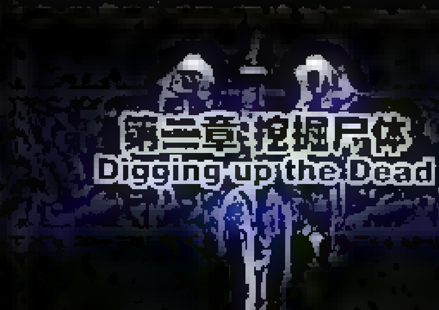
①寻找当地墓地:将阿尔塞斯带入墓地。

攻略指引:

成为死亡骑士的阿尔塞斯被传送到洛丹伦,随即见到和马尔甘尼斯很像的另外一个恐怖之王——提克迪奥斯(Tichondrius)。后者恭喜阿尔塞斯杀父将洛丹伦交给不死族,而前者对此甚至没有一点后悔、内疚,尽管他出卖了他以前所爱的一切。现在,提克迪奥斯下达第一道命令,重新召集隐藏在村民中的恶魔信徒。

所有皮肤颜色和平常不太一样,名字为"Acolyte in Hiding"的村民都是追随者。或者更简单的,在所附地图上,红点为隐藏的追随者,蓝色为城镇守卫。开始阿尔塞斯兵力很少,注意不要被守卫和村民发现了,可以利用"阴影"(Shadow)特殊技探清未知状况。在到达地点1的墓地后,阿尔塞斯召唤尸体,获得少量部队后就可以随便开杀戒了。地点2得到"蜘蛛戒指",杀死地点3的马得到"防御+2戒指",地点4的石头人身上有"力量+3食人魔护手",但不知道怎么进去那个地方(说了白说……)。

召集完20名追随者,提克迪奥斯和阿尔塞斯前往安德霍准备复活这些追随者的主人,之前被阿尔塞斯杀死的亡灵巫师——克尔苏加德。



第二天,安德霍郊区……

主任务:

①寻找残骸:杀死圣骑士并将阿尔塞斯带至克尔苏加德的坟墓。

②夺得骨灰盒:杀死圣骑士,寻找骨灰盒。

③建立基地:建造一座大墓地(Necropolis)、一座金矿、一座地穴(Crypt)和三座通灵塔(Ziggurat)。

攻略指引：

因为需要在一个充满强大力量的灵门复活克尔苏加德，而当地并没有这样的地方。所以追随者们带来一种新机器——绞肉车（Meat Wagon），用来搬运克尔苏加德的尸体。

从出发点一直向东走到尽头，地点1处就是基地，中间有银手（Silver Hands）的凯文莱德（Gavinrad the Dire）圣骑士守卫。绞肉车攻城武器，还可以搜集尸体供需要时使用，比如让亡灵巫师召唤骷髅等。

提克迪奥斯出现，并告诉阿尔塞斯只能在高级精灵（High Elf）的日井（Sun Well）复活克尔苏加德，现在需要特殊的骨灰盒保存它的骨骸。随后在地点2建立基地。不死族的建筑除了主城堡和金矿，都得建在类似《星际争霸》中虫族沼泽般的地皮上。追随者们采集金矿只要站在金矿周围的特殊位置上即可，并不需要基地在附近，而初级兵种食尸鬼则可以采集木头。按要求完成基地建造后，在地点3杀死9级石人得到"巫毒玩偶"（Voodoo Doll，智慧+1），打开地点4的森林向西走遇见奇怪生物，击败得到"攻击+6之爪"。

剩下地点5、6分别有1名圣骑士及士兵若干，最终地点7碰到乌瑟尔，了解那骨灰盒是存放国王尸骸用的。但邪恶的阿尔塞斯已经毫无人性，冲上去挥刀抢夺骨灰盒。

提克迪奥斯又跑出来下达命令，此时克尔苏加德的灵魂现身，叫阿尔塞斯不要告诉那些恐怖之王任何事情。它们是不能被信任的，只不过是僵尸王手下的走狗。克尔苏加德答应当他重回世界后，告诉阿尔塞斯更多的事情。

恐惧之王的集会
The Dreadlords Convene

同时，在恐惧之王的大本营，螺旋地狱（Twisting Nether）的某处，3个不死头头正在交换情报。提克迪奥斯担心阿尔塞斯表现太过出色抢了他们饭碗，而另外一位则认为现在行事千万不能失败，否则真是要死定了。

第三章 进入永恒之地
Into the Realm Eternal

6天后，奎尔萨拉斯（Quel'Thalas）的森林边界附近。

主任务：

①精灵之门：摧毁守卫精灵之门的高级精灵基地（蓝色）。

攻略指引：

正感叹着这片曾经熟悉的精灵土地，阿尔塞斯就决定要毁灭它了。不死族一行人来到精灵族森林通道附近，通过传闻得悉了解第一关是要通过精灵族外围大门。打开一片森林并摧毁一座精灵族村庄后，亡灵巫师建议在此地建造基地。不久，听闻警报而来的御林将军风行者·希尔维纳斯（Sylvanas Windrunner）警告阿尔塞斯立即返回，但堕落的王子实际上已经将死亡带到这片大地，说罢杀死希尔维纳斯。

继续发展基地，通过侦查发现地图上3个地点T的入口处都有树木挡道。建议从东边的入口为切入点，用绞肉车强行攻击树木开始进攻高级精灵，因为这边有不少金矿。3个小村庄（土黄、绿色、黄[illegible]）[illegible]易攻下，注意地图上有不少隐藏地点。图示地点N均为野生[illegible]，击败他们能够得到一些物品，"生命石"（Health Stone）、"死[illegible]"（Book of the Dead）等。

最终击败守卫大门的蓝色基地，希尔维纳斯见势不对立即命令士兵撤回到第二座大门，而取得初步胜利的阿尔塞斯在后面紧追不舍。

第四章 三月之钥
Key of the Three Moons

不一会，在破碎的精灵大门前。

主任务：

①三月：摧毁3座高级精灵神坛，并搜集3块月亮水晶（Mooncrystal）。

②银月之门：将阿尔塞斯带至精灵门。

攻略指引：

冲锋，屠杀，阿尔塞斯的死亡部队冲破第一座大门。希尔维纳斯独自守在大桥上再次警告邪恶的入侵者，第二座大门只有用特殊的钥匙才能打开。然后退回河岸一边，使用精灵魔法摧毁了大桥。阿尔塞斯的部队只好再找出一条通往大门的道路。

追随者们在起始地点建造基地，而阿尔塞斯则率领现有部队一路杀向东边，直到在G点获得2架精灵飞艇。活用亡灵巫师的召唤骷髅技能，可迅速将东南角的褐色灭掉，摧毁神坛得到第一块水晶。

利用传送门在小岛间行动，图上相同数字的门可以互相连接。攻打兰色和绿色时还是要记得多用骷髅当炮灰，最好在中央小岛建上3座墓地（Graveyard）提供尸体，然后放上10来个巫师源源不断地召唤骷髅。分别摧毁2个神坛后，加上之前的一共搜集到3块水晶，组合成三月之钥。精灵大门在地点E，可率大军强行登陆，只要阿尔塞斯站在大门前的特殊地点就完成任务。

使用钥匙击破大门，希尔维纳斯再次无奈地撤走，夺取银月的最后一道障碍就是她的大本营了。

第五章 银月的陷落
The Fall of Silvermoon

在精灵国度的首都银月郊区……

主任务：

①日井：击败日井守卫并将阿尔塞斯带至。

可选任务：

①希尔维纳斯：摧毁她的基地。

②银月信使：阻止信使抵达银月，且不能让银月发现你的存在。

攻略指引：

提克迪奥斯总是时不时跑来监视阿尔塞斯，令后者感到十分厌烦。克尔苏加德倒是认为嫉妒和猜疑不过是那些恐怖之王的本性，不要理会它们赶紧完成复活工作。准备进攻中，希尔维纳斯也来凑热闹，她的基地在地点1，每隔2分半钟会派出信使到地点2的银月搬救兵。千万不能让她成功，否则绿色的魔法英雄可够玩家好受的。可用新兵种石像鬼对付信使，另外击败地图上T点怪物可以得到一些宝物，如"再生戒指"（Ring of Regeneration 每秒恢复2点生命）等。

集结一定兵力（蜘蛛+亡灵巫师+石像鬼的配合不错），首先拿下希[illegible]，[illegible]被变成女妖（Banshee）成为不死族一员永世不得安息。再从[illegible]城任一入口冲进去，注意这里的炮塔很多。日井就在地点2，[illegible]4个9[illegible]傀儡人守卫（对空对地）。不管他们，优势兵力往里面涌就是了，绞肉车记得放下尸体方便巫师召唤骷髅。

当阿尔塞斯站在日井前，将克尔苏加德的残骸丢进去，一阵魔法光芒，成为不死形态的克尔苏加德复活了。之后，阿尔塞斯对高级精灵的反抗感到不满，下令永远消除这个种族……

启示
The Revelation

3天后，奥特兰克山脉的冰封山顶某处，克尔苏加德在给阿尔塞斯讲一些事情，僵尸王原来不是听命于那些恐怖之王的，恐怖之王不过是黑暗领主的代理人。而现在不死族的入侵也只是为燃烧军团和黑暗领主的降临做准备。

第六章 再次雷鸣
Blackrock & Roll, Too!

第二天早晨，黑石镇郊区……

主任务：

①恶魔之门：摧毁保卫恶魔之门的兽人基地。

可选任务：

①兽人英雄：杀死6名兽人英雄。

攻略指引：

为了实施第二步计划，也就是前面提到将燃烧军团和黑暗领主召唤到这个世界。克尔苏加德准备利用黑石部落兽人守卫的一座恶魔之门与黑暗领主进行联系。

本关实际上算是抢宝了，宝物总数达到12件。对方英雄身上都带着些增加属性的书，所以最好先完成可选任务。另外兽族在训练红龙，但不死族更是拥有冰龙这个超强兵种，升级后攻击力高达88~127，且带有冰冻建筑附加属性。

这里把所有物品地点介绍一下，地点1是"索比面具"（Sobi Mask），地点2是"防御+3戒指"，地点3是"魔法石"（Mana Stone），地点4是"攻击+9之爪"，地点5是"活力项链"，地点6是"大加血药水"。蓝色英雄拥有"敏捷之书"，淡蓝色英雄和橘黄色英雄拥有"智慧之书"，棕色英雄拥有"力量之书"，绿色英雄拥有"健康手册"，红色英雄拥有"知识之书"。

摧毁红色的兽人基地，克尔苏加德来到恶魔之门前召唤黑暗领主。黑暗领主说必须利用最后的守护者麦迪文（Medivh）写下的书才能将它带到这个世界，而该书现存放在达拉然（Dalaran）的魔法工会里。

第七章 围攻达拉然
The Siege of Dalaran

第二天早晨，达拉然大门前。

主任务：

①三法师：杀死2位大法师及安东尼达斯。

攻略指引：

安东尼达斯和2位大法师已经等候在达拉然门前。双方一番舌战后，安东尼达斯施展保护魔法并传送进城。不死族这边克尔苏加德建议杀死3位大法师以破除结界。在结界中会使所有不死族生物自动减血，所以要尽快杀死各个大法师。

基地做好防守的同时发展冰龙，而英雄们则率领现有部队攻进城门杀死地点1的第一个大魔法师。稍作休整，可顺势拿下紫色基地获得一块金矿。此外2个地点A处的普通大法师身上都有宝物，地图上显示为野外建筑的箱子里面装的都是怪物（很多都相当厉害），放它们出来后加入我方。地点2的大法师可以就靠怪物们解决，用怪物的好处是他们在结界中不损失生命。接下来地点3甚至可以用日渐壮大的怪物军团进行扫荡，觉得不保险可再加上英雄、冰龙之类。

安东尼达斯临死前还试图阻止阿尔塞斯得到麦迪文之书，但执意毁灭世界的黑暗骑士首先结果了他。

第八章 在燃烧的天空下
Under the Burning Sky

一小时后，一处能俯视达拉然的小丘上。

主任务：

①阿克蒙德（Archimonde）：必须保证克尔苏加德存活30分钟。

可选任务：

①小精灵地雷：取得地雷。

攻略指引：

克尔苏加德还想多研究会儿麦迪文之书，但可恶的提克迪奥斯再次出现，督促立即开始召唤黑暗领主。山下的达拉然残余力量正准备不惜代价阻止阿克蒙德的降临。

防守关，不用指望反击，几乎没有任何意义。克尔苏加德在地点S进行召唤，末期黑暗领主还会派来些地狱犬、燃烧石人帮助防守。不死族可在基地周围找到另外一处金矿以及地点1的地雷，地雷作用不是很大，把它们全部埋在召唤点附近以防万一。基地防守主要还是炮塔，里三层外三层的相信电脑如何也冲不进来。敌人的攻击顺序是东、北、西。地点2处的大法师及帐篷里有不错的2件宝物，地点3的魔法箱里也有2件超级宝物，不过都不死族最后一关了，要它们做什么？敌人在最后会发动一场总攻，不过时间却比他们更快。从此，燃烧军团进入艾泽拉斯（Azeroth）世界。

随后阿克蒙德将所有不死军团和燃烧军团的指挥权交给提克迪奥斯。阿尔塞斯感到十分愤怒，认为是他抢了自己的功劳。克尔苏加德又说这是僵尸王预见的结果，不用担心，他们两现在有空闲去完成自己的计划了。说罢两人离开。

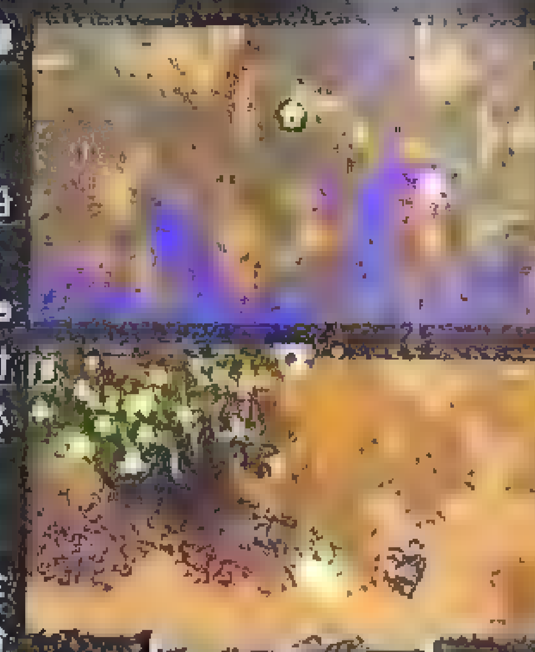
沙地，阿克蒙德绘出奇怪的魔法符号。
模型，达拉然浮现在魔法阵上。
毁灭，也只是轻轻的一触。
洛丹伦上最后的据点也随之倒下。
整个世界真的绝望了么？

兽族战役：卡利姆多的入侵



听从神秘先知的建议，萨尔领导部落穿过大海。在狂暴的海洋上经过数周航行，兽族终于在荒蛮的卡利姆多海岸登陆。由于船只已经损坏，兽人开始小心地向内陆探索，时

刻注意来自这片荒凉土地的一切隐藏危机。



主任务：

①部落集合：寻找其它登陆的船只，且萨尔必须生还。

②保护血蹄·卡林（Cairne Bloodhoof）：跟随卡林前往牛头人村庄并击败他的敌人，且卡林和萨尔必须生还。

攻略指引：

士兵向萨尔报告船只已经完全损坏，其它分队也失散，但所幸补给还是抢救了一部分（附近的箱子）。萨尔下令立即出发，寻找其它兄弟。

基本上还是单线前进的，图中地点S均为残余兽人。在最东边的S处会碰到牛头人酋长，血蹄·卡林。一番对话后，他很感谢萨尔途中帮助他的人民，另外从萨尔处还了解到半人马正趁他不在而攻击村庄。

展开任务2，跟卡林到达地图东南角的牛头人村庄。随后半人马会分几波进攻，注意保护好卡林。至于地图上的T点为宝物所在地（除生命药水），而东南角的"治疗法杖"在困难模式下没有。

保护好村庄，双方进行了自我介绍。卡林认为这片大陆北方的神殿也许能解决萨尔的疑问，而他们牛头人在此地已经没有栖身之地，于是两个部族决定结伴向北方前进。





两天后，在荒无人烟的砂砾平原上。

主任务：

①三个绿洲：领导运输队分别到达3个绿洲，且萨尔、卡林和运输队必须生还。

②保护运输队：至少有2个科多兽（Kodo Beast）存活。

攻略指引：

两位首领正在感叹这片土地的美丽时，侦察兵报告在前方发现大量半人马。不得已，为了即将到达的新家园，只得杀过去了。

本关时间是关键，每隔一段时间会有少量半人马从后方出现进行骚扰，而前方敌人的数量也不少。想要得到所有宝物，行动一定要快。

地图上1、2、3点分别为3个绿洲，可以恢复部队生命值。其中到达地点1获得狼骑兵，利用撒网技能可以对付空中生物；到达地点2获得3架投石车，用来对付前方沿路的箭楼。其余所有T点可获得物品，不过基本上都不是什么特别好的东西。

好不容易来到最后一个绿洲，后面大批半人马也追了过来。不愧是强壮的牛头人，生气的卡林一脚踹倒路口岩石。一劳永逸，终于摆脱半人马的追击。

洛丹伦的毁灭
The Wreckage of Lordaeron

同时一时刻，洛丹伦，燃烧军团正在进行它们的进攻。提克迪奥斯这次找到玛诺洛斯煽风点火，告诉它兽族现在的确切地点。脸上无光的玛诺洛斯发誓要兽族为他们的叛变付出代价。





5天后，在石爪山脉的山脚附近。

主任务：

①建立基地：建造大厅（Great Hall），且萨尔必须生还。

②获得飞艇：消灭实验室附近所有敌对生物，并将2艘齐柏林飞艇（Zeppelin）带回基地。



可选任务：

①平定人类：摧毁所有的人类基地。

攻略指引：

同卡林暂别后，萨尔继续寻找格鲁姆。一行人疲惫不堪时，终于传来好消息，前方格鲁姆正率军和人类交战！帮助他赶走人类，了解到这些人类都是在一名叫做吉娜的女人带领下过来的，目前正占据着石爪山脉。萨尔并不想再增加敌人，希望能弄到2艘齐柏林飞艇偷偷地穿过人类基地寻找神殿。

首先在地点1金矿处发展基地，不一会格鲁姆就开始攻打人类了。虽然这极度违反萨尔定下的规定，但毕竟是自己兄弟，无奈只好先帮助格鲁姆消灭敌人再说。等到集结有一队战士和几辆投石车就可以出去攻打人类，有亮蓝、兰色、灰色、绿色4个基地。但除蓝色主基地外，其它防守力量都很弱。高级宝物主要集中在地图北部，如地点3的"攻击+9之爪"，地点2（实验室所在地）附近的"贵族戒指"和"力量+3食人魔手套"等。最终买回2艘飞艇完成任务。

找到飞艇的萨尔决定就这样飞向山峰，而对于违抗命令的格鲁姆，罚他到阿什维尔去为建造基地准备木材。





2天后，在阿什维尔森林边界……

主任务：

①砍与烧：聚集15000单位的木材。

可选任务：

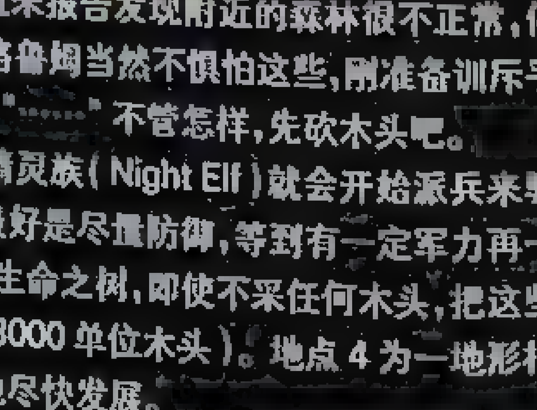
①熊怪酋长：杀死熊怪（Furbolg）的酋长，并返回贪心指·尼洛克（Neeloc Greedyfingers）处寻求奖赏。

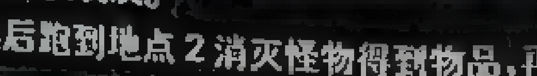
②生命之树：摧毁生命之树（Tree of Life）。



攻略指引：

格鲁姆一直在抱怨萨尔竟然将兽人最好的战士派来砍木头，士兵过来报告发现附近的森林很不正常，似乎存在一种超自然的力量。野蛮的格鲁姆当然不惧怕这些，刚准备训斥手下人，"咕……"一阵奇怪的声音。"……"不管怎样，先砍木头吧。





基地左边的森林一旦打开，夜精灵族（Night Elf）就会开始派兵来骚扰了。精灵战士很厉害，所以初期最好是尽量防御，等到有一定军力再一举平定他们。图示地点L均有一座生命之树，即使不采任何木头，把这些摧毁也能完成任务（摧毁一个得到3000单位木头）。地点4为一地形相当不错的金矿，应作为我方第二基地尽快发展。

地点1可以接到可选任务1，然后跑到地点2消灭怪物得到物品，再返回营地，得到2架精灵伐木机。这东西超强，一次砍倒4棵树可收集200单位木头。此外地点3有"恢复药水"，地点4有"速度之靴"，地点5有"水晶球"，地点6有"敏捷之书"。

玛诺洛斯之血
The Blood of Mannoroth

当天晚上，塞纳留斯月林（Moonglades of Cenarius）附近，燃烧军团那两个小头目又在搞阴谋。阿克蒙德命提克迪奥斯杀死森林守护者塞纳留斯，但后者认为只要诱使兽人出手就可以了。于是，玛诺洛斯将血滴入生命之泉，令泉水充满了强大的力量吸引兽人再次出卖自己的灵魂。



第二天早晨，在阿什维尔的影子森林中。

主任务：

①混乱之井：寻找力量的源泉，并杀死守卫的生物。

②赛纳留斯：杀死赛纳留斯。

攻略指引：

兽人持续且野蛮的采伐终于使森林守护者赛纳留斯愤怒了，他召唤树人、军队，几乎可说是瞬间将兽人3个基地拆了。然后使用德鲁伊自然魔法将森林恢复原状，并让夜精灵战士继续消灭所有入侵者。

开始3个遭到攻击的基地就不用去管了，全力防守东南角的主基地。在现有的3块高地上增加防御力量。箭楼是少不了的，以及狼骑兵、弓箭手等，因为夜精灵的双头龙和飞鸟骑士很多。第一次防守最为重要，只要撑过去，后面零散的进攻不会造成什么威胁。

稳固好防守阵势，立刻准备1队以上的战士在格鲁姆的率领下打开地点1的森林，一路杀到地点2寻找力量的源泉。初期碰到的怪物有点难缠，不过到后面越来越容易。最终混乱之井旁，尽管在士兵的劝阻下，格鲁姆还是命令整个部落喝下泉水接受黑暗的力量。之后，所有兽族部队都产生一个质的变化，赛纳留斯也不再是无敌状态。一旦杀死赛纳留斯，就取得本关胜利。

随后玛诺洛斯出现，恭喜格鲁姆回到他的身边。尽管格鲁姆一万个不愿意，无奈身体中已经流淌着恶魔的血液了。



同时，石爪山峰的基地附近。

主任务：

①石爪山峰：摧毁守卫石爪山峰的人类基地。

可选任务：

①污染的泉水：杀死半人马可汗（Centaur Khan），并带回"纯净雕像"（Glyph of Purification）恢复泉水。

②飞龙：寻找飞龙，并把它们从讨厌的鹰身女妖手中解放。

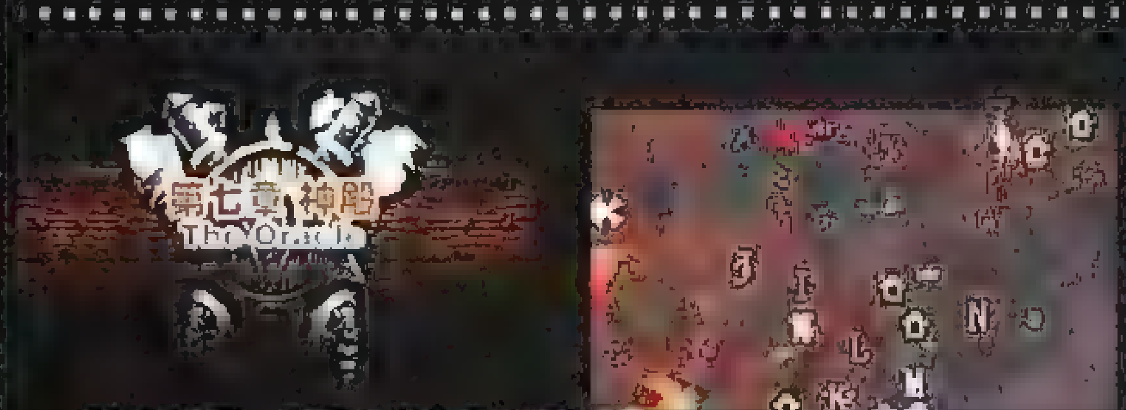
攻略指引：

根据侦察兵报告，人类已经占据神殿入口的山洞，并阻止兽族进入。碰到这种情况，萨尔只好准备向人类开战。此时，卡林带着牛头人战士赶来。了解情况后，卡林认为神殿并不是某个人专有的，所有人都有权进入。人类这种做法违背了大自然法则，卡林决定带着本族战士唤醒该地的飞龙一起帮助兽人。

开始发展基地不提。人类有2个基地，地点4、5各一。地点4的出陆军，地点5的出空军（它在山上，没路下来……），注意在基地北部多竖箭楼，否则只那些狮鹫骑士就有得受。地点1是口被污染的泉水，到地点2消灭半人马可汗，取回纯净雕像即可恢复。从基地一路杀到地点3，消灭那些鹰身女妖即可获得飞龙的帮助，之后可训练龙骑士（路上多带能够对空的单位）。

牛头人战士在地面是最强的，在投石车配合下可轻松把地点4夷为平地。而地图中部偏东的实验室能雇佣到飞艇，把战士运到人类高地上，再……

终于打开通路，萨尔和卡林却看着吉娜跑进山洞。卡林嘱咐萨尔小心人类在里面埋伏，后者却认为它做人类奴隶那段时间已经将人类所有伎俩看穿了。



20分钟后，石爪山峰的巨大洞穴中。

主任务：

①神殿：寻找神殿，且萨尔必须生还。

②阿斯祖之心：寻找并返回阿斯祖的心（Heart of Aszune）。

③魔法宝石：寻找魔法宝石（Enchanted Gemstone），并带到幽灵桥（Spectral Bridge）附近，且卡林必须生还。

攻略指引：

由于出现岔路，于是萨尔和卡林决定分头行动。

兽人部队出现在地点1，此时萨尔的"远视"法术不能使用，其它照常。兽人部分主要思想为，利用3级地狱犬探路并充当炮灰。这部分地形比较简单，沿着通道走即可。以下为图中各要点：地点2得到"智慧+3的斗篷"，地点3得到"恢复戒指"，地点4"智慧之书"。到达地点5，前面会有3个头目级怪物（2个死亡使者及1个骷髅领主），一定要多用地狱犬，否则除英雄外的部队可能在这全部挂掉。此后先到地点6的监狱里得到"血钥匙"（Blood Key），这样可以打开通往地点7的大门，地点7有"王冠"（Crown of King三项基本属性+5）。地点8、9的传送门互通，到地点9后先走北方的门，在地点10解救几名兽族士兵。继续前进到地点11，遭到人类女巫的山羊伏击，然后在地点12的监狱解救另外几名战士。地点13的红龙身上就有阿斯祖之心，地点14的传送门和地点8的相通。取得物品后返回地点15即可打开更进一步的火焰门，但幽灵桥处于关闭状态，只好等卡林过来想办法了。

牛头人从地点A开始，需要完成取得魔法宝石的任务。在地点B获得"治疗卷轴"、地点C打开石块击败石人得到"石偶"（Stone Token）。地点D碰到逃窜的人类士兵被身后的隐藏机关刺死，需要继续南行找通路。在地点E击败人类士兵得到"力量之书"，打碎石块后，地点F得到"规避护身符"（Talisman of Evasion）。这里向南至地点G，发现一只饥饿的蜥蜴在吃蘑菇，等它打开通路得到"暴风狮号"（The Lion Horn of Stormwind给英雄附近部队增加1点防御）。接着在地点H发现要找的东西已经被大批敌人守卫着，且必经的大门也紧锁着。不过地点I的机关

能发动陷阱迅速消灭敌人，地点J的机关可以打开大门。地点[illegible]的[illegible]身上有"攻击+12之爪"，地点L的蜥蜴有"力量+6巨人腰带"。另外别忘记到H点取任务物品。之后在地点M击败所有石像守卫得到钥匙打开大门，同萨尔汇合。最后卡林打开幽灵桥，所有部队通过后完成任务。

没想到最终还是碰上人类首领吉娜，双方正准备交战，先知及时阻止了他们。谈到燃烧军团的降临，以及洛丹伦的陷落，麦迪文要求人类和兽族连手对抗恶魔。尽管吉娜还有些不愿意，但为了所有生物的未来，联盟势在必行。





3天后，荒漠边缘。

主任务：

①地狱之吼：利用灵魂石（Soul Gem）捕获格鲁姆，并将宝石带到吉娜的魔法阵中。

攻略指引：

由于先知提到格鲁姆是对抗恶魔的关键，所以一行人来到战歌的部落附近，准备拯救格鲁姆。吉娜给了萨尔一个灵魂石，使用这个可在不伤害格鲁姆的情况下获得他的灵魂。之后再带到吉娜的魔法阵里，就能恢复格鲁姆的理智。

兰色为人类盟军，地点1为魔法阵，地点2、3为2个混乱兽人基地，而格鲁姆就在恶魔守卫的地点4。上来一定要迅速建造箭楼，因为一会天空黯淡，会有无数火焰巨人从天而降，攻防生命都很不错。它们撞击地面时会造成伤害，有时甚至就降在我方基地里面，所以后期冲混乱兽人基地时最好留部分部队在基地内巡逻。攻击路线建议是从地点2的紫色过去，绿色的有人类盟军帮忙防卫，不用管了。地图上有不少不错的宝物，图示T点为最好的3个。

地点4的格鲁姆和终极守卫都很厉害，尤其是格鲁姆几乎无敌，所以要尽快用灵魂石对付他。返回地点1即可完成任务。

清醒后的格鲁姆发觉到自己的错误，他决定带萨尔进峡谷杀死玛诺洛斯解救自己被诅咒的同胞。

萨尔对玛诺洛斯的攻击完全无效。而格鲁姆已经同玛诺洛斯深深的扎根一起了。杀死恶魔，也就是自己的末日。

为了赎罪，格鲁姆选择死亡，选择与恶魔同归于尽。旗鼓相当的实力，加上兽人无畏的勇气，格鲁姆飞身向玛诺洛斯砍去！

……

灵魂终得解脱，格鲁姆安然地死去。
失去兄弟的萨尔，感到发自内心无限的痛。
而这痛，将化成对恶魔永远的仇恨！

夜精灵战役：永恒的终结



在格鲁姆的牺牲后，玛诺洛斯死去，兽族身上的恶魔诅咒也随之消除。然后，人类和兽族的联军也继续向阿什维尔森林挺进，察看是否有残余的恶魔。

风语者·泰兰德（Tyrande W[illegible]wind）。夜精灵防卫力量的[illegible]，[illegible]认为这些外来人只能给[illegible]家园带来毁灭。





主任务：

①夜精灵基地：缠绕一座金矿，建造月井（Moon Well）和战争古树（Ancient of War），并训练5名弓箭手（Archer）。

②入侵者：杀死圣骑士。

可选任务：

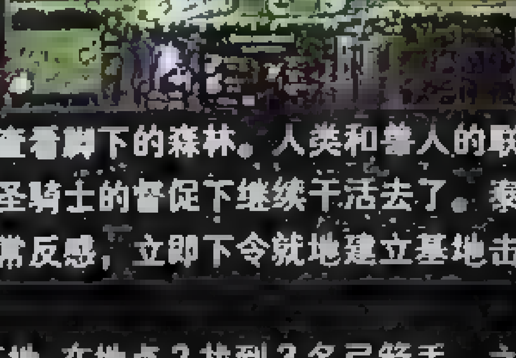
①熊怪村庄：寻找迷失的10名熊怪（Furbolg）。

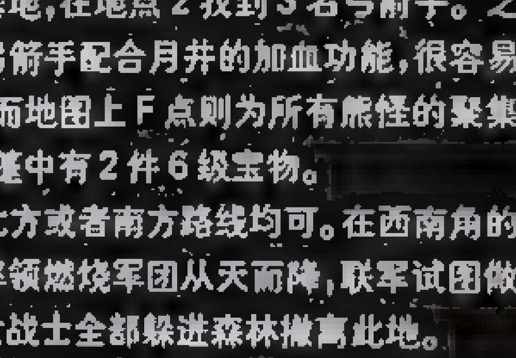
攻略指引：

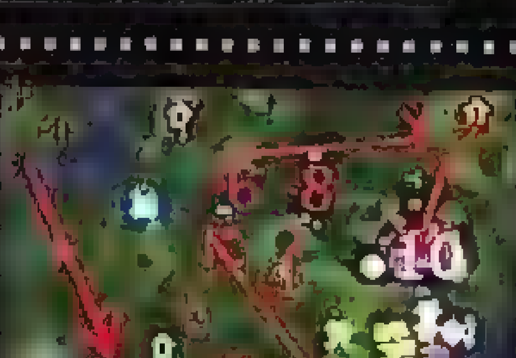
月之女祭司，泰兰德，默默注视着远方的森林，她感觉到危险，感觉到入侵者，随即放出一只魔法猫头鹰，查看脚下的森林。人类和兽人的联军基地处，双方士兵正发生点口角，在圣骑士的督促下继续干活去了。泰兰德对于他们肆意破坏森林的做法非常反感，立即下令就地建立基地击败外来者。

夜精灵的上手关，先按要求建好基地，在地点2找到3名弓箭手。之后敌人会不定时前来骚扰，多训练些弓箭手配合月井的加血功能，很容易抵挡住。地点1能接到可选任务1，而地图上F点则为所有熊怪的聚集地。另外联军主基地东边和西边的帐篷中有2件6级宝物。

准备好1、2队士兵就开始进攻，北方或者南方路线均可。在西南角的联军基地杀死圣骑士后，提克迪奥斯率领燃烧军团从天而降，联军试图做出抵抗，反而迅速被摧毁。泰兰德让女战士全部躲进森林撤离此地。







3小时后，海杰山脚下某处。

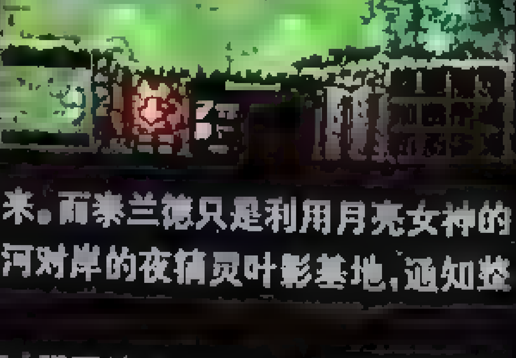
主任务：

①逃进阴影：躲开巡逻的终极守卫，将泰兰德带到夜精灵基地，且泰兰德必须生还。

攻略指引：

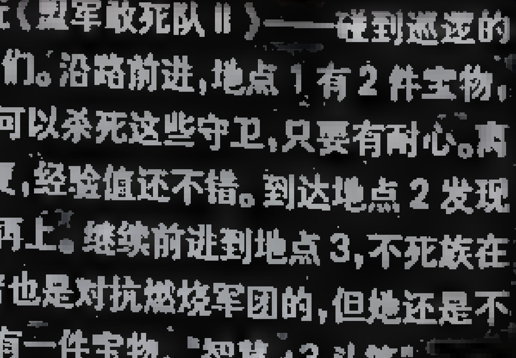
阿克蒙德带领手下终于把泰兰德逼到一处死角，杀死最后两名弓箭手，泰兰德却消失了。愤怒的他叫终极守卫封锁此地，一定要把泰兰德找出来。而泰兰德只是利用月亮女神的庇护，暂时隐身罢了。下面一定要逃回河对岸的夜精灵叶影基地，通知整个种族做好对抗恶魔的准备。

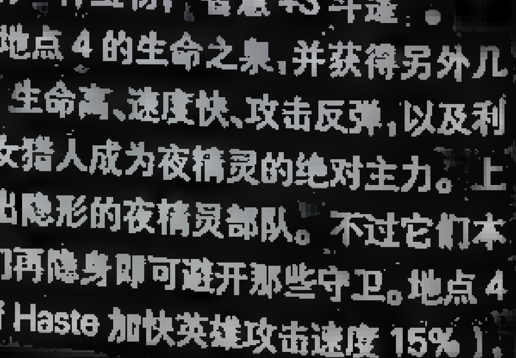




这里感觉就像是打开无敌模式下玩《盟军敢死队Ⅱ》——碰到巡逻的终极守卫按下[ ]强行隐身就能避开它们。沿路前进，地点1有2件宝物，然后就是到处走动的燃烧军团。其实也可以杀死这些守卫，只要有耐心。离它远点射箭，2箭后隐身，它走开，再重复，经验值还不错。到达地点2发现人类正和不死族交战，等它们打完我们再上。继续前进到地点3，不死族在攻打兽人基地。泰兰德看见这些外来者也是对抗燃烧军团的，但她还是不信任他们，决定悄悄离开。兽人基地里有一件宝物，"智慧+3斗篷"。

通过基地南方不远处的传送点，至地点4的生命之泉，并获得另外几名夜精灵战士——女猎人（Huntress）。生命高、速度快、攻击反弹，以及利用精灵永久查看一定区域的技能，使得女猎人成为夜精灵的绝对主力。上面区域中有许多不死族的灵魂，可以探出隐形的夜精灵部队。不过它们本身也会被女猎人发现，所以优先干掉它们再隐身即可避开那些守卫。地点4的石像鬼中间有"急速手套"（Gloves of Haste 加快英雄攻击速度15%），

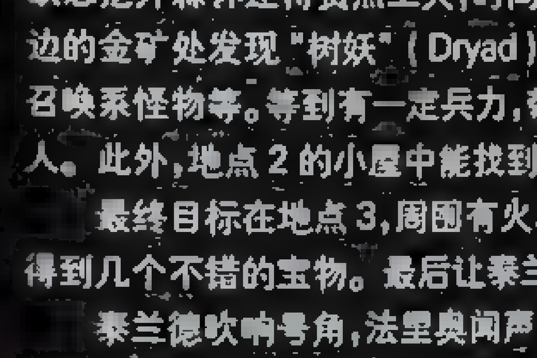




地点5有[illegible]"[illegible]+2戒指"。地点6的人类士兵会同附近的守卫开战。打开[illegible]发现另外一座生命之泉，聚集新加入的士兵继续前往地点9，那里有最后一[illegible]援军。途中攻入地点8可以获得"健康手册"和"魔法石"。最终集结所有兵力攻下地点10的不死族基地，回到夜精灵前哨完成任务。

回到基地的泰兰德认为只凭现有力量，不足以对抗这1万年前的宿敌。于是她决定唤醒那些跟神订下协议而长眠不醒的德鲁伊。





第二天，神圣月林的外围。

主任务：

①风暴之怒·法里奥（Malfurion Stormrage）：将泰兰德带到兽人基地后的空地，杀死守护者，并站在"赛纳留斯之号"（Horn of Cenarius）前，且沉睡的法里奥不能被杀死。

攻略指引：

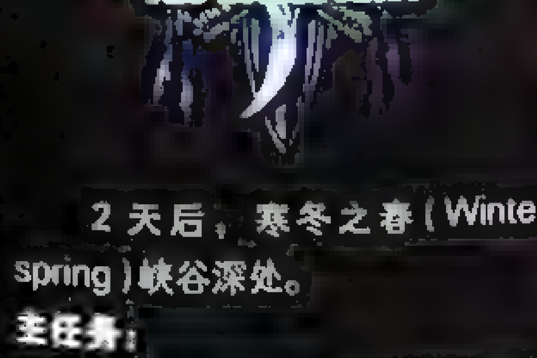
唤醒德鲁伊们最重要的道具是赛纳留斯之号，只有吹响它才能将沉睡中的德鲁伊带会现实。没想到前有狼、后有虎，通往圣地的道路被兽人占据。而根据侦察，不死族很快也将发现法里奥的墓室。他可是最具智慧和力量的德鲁伊，同时也是泰兰德的丈夫。

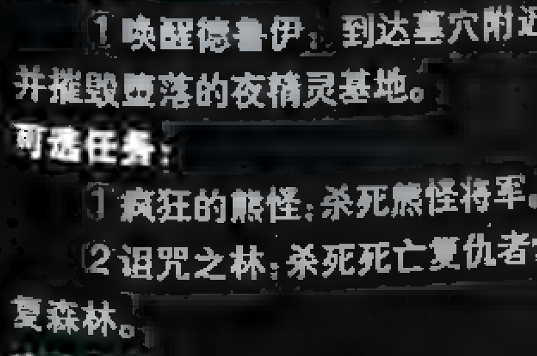


非常简单的一关，如图地点1为风暴之怒·法里奥的沉睡地点。不死族想挖开森林还得费点工夫，时间足够。开始在蓝色区域发展基地，在东边的金矿处发现"树妖"（Dryad）这个新兵种。她们可以消除魔法，对付召唤系怪物等。等到有一定兵力，带上攻城武器一口气拿下红色区域的兽人。此外，地点2的小屋中能找到"速度之靴"。

最终目标在地点3，周围有火、冰、电3个守护者，击败这些守护者能得到几个不错的宝物。最后让泰兰德踏上力量之环，即可完成任务。

泰兰德吹响号角，法里奥闻声而起。面对被污染的家园，他立刻召唤出数只树人将不死族的基地摧毁了。





2天后，寒冬之春（Winterspring）峡谷深处。

主任务：

①唤醒德鲁伊：到达墓穴附近，并摧毁堕落的夜精灵基地。

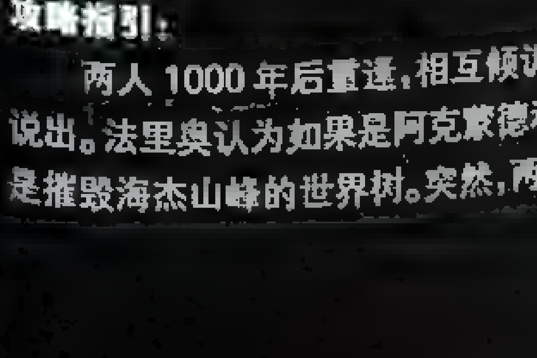
可选任务：

①疯狂的熊怪：杀死熊怪将军。

②诅咒之林：杀死死亡复仇者恢复森林。

攻略指引：

两人1000年后重逢，相互倾诉思念之苦。随后，泰兰德将整个事情说出。法里奥认为如果是阿克蒙德和他的燃烧军团，那么他们的目标肯定是摧毁海杰山峰的世界树。突然，两人被打斗声吸引。原来人类、兽族联军

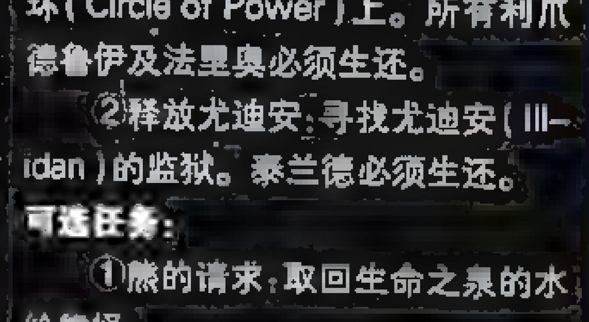


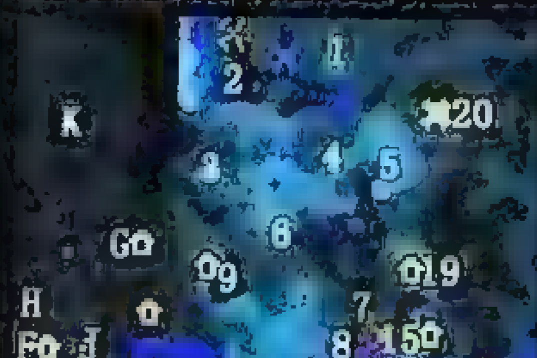
正在同不死族交战，联军刚取得胜利。法里奥觉得这些人应该是对抗燃烧军团绝佳的盟友，但泰兰德坚持自己看法，他们杀死了赛纳留斯，并一定要为此付出代价。

利用夜精灵上古建筑能移动的特点，分别在地点1、2缠绕金矿，两个金矿加起来才4000单位。头上经常有不死族同联军交战，基本上，事不关己高高挂起就可以了。后来也有针对我方的攻击，注意布置好防空力量。地点A能得到"防御+2戒指"，地点B的熊怪将军身上有"攻击+6之爪"，顺手完成可选任务1，地点C有"铁木枝条"（Ironwood Branch）。地点3是一座人类基地，消灭他们占领金矿（2500）。

地点3到4的区域间，森林全被污染，不时会有骷髅战士出现。一切都是地点4的死亡复仇者在作乱，一路过去杀死它，泰兰德就能将森林恢复原状。注意这里的鬼魂拥有一个非常讨厌的技能"迷惑"（Possession），可以控制我方除英雄外的非机械部队。所以碰到它们的话，让英雄打头阵吧。打开森林进入地点D杀死10级的蜥蜴，得到"索比面具"。地点5是一个受到邪恶腐蚀的夜精灵基地，击败他们，地点6就是利爪德鲁伊（Druid of the Claw）的栖息地。







第二天早晨，在海杰山地下古墓的深处。

主任务：

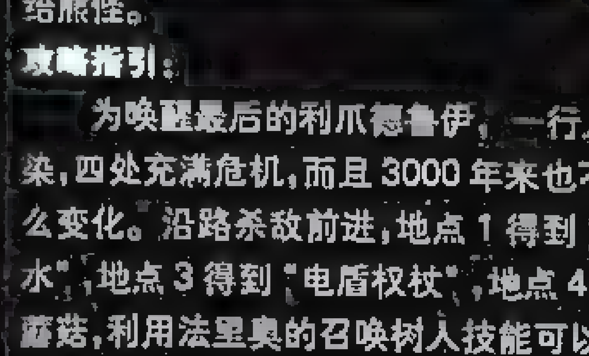
①唤醒德鲁伊：找到墓穴深处，并将法里奥带到洞穴中央的力量之环（Circle of Power）上。所有利爪德鲁伊及法里奥必须生还。

②释放尤迪安：寻找尤迪安（Illidan）的监狱。泰兰德必须生还。

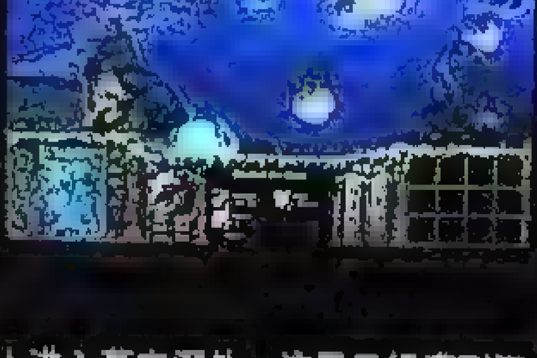
可选任务：

①熊的请求：取回生命之泉的水给熊怪。

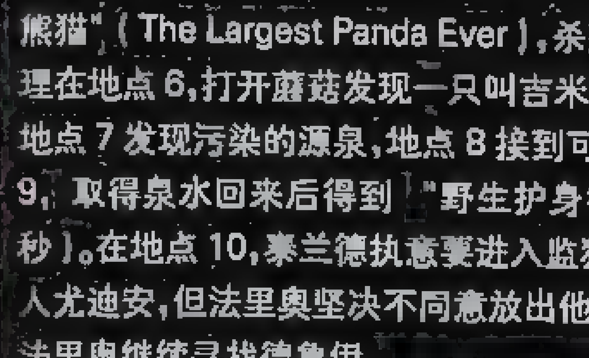
攻略指引：

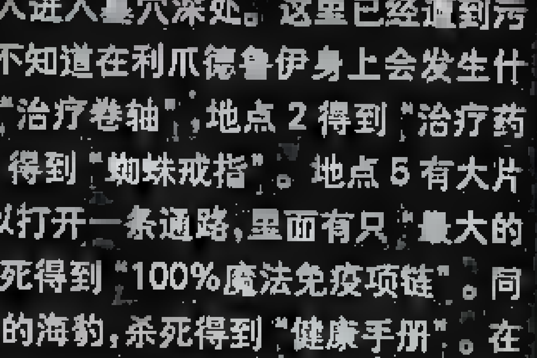


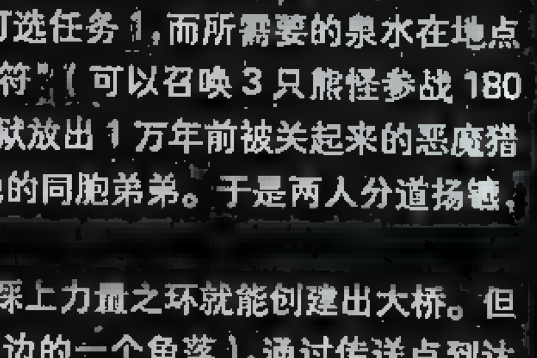




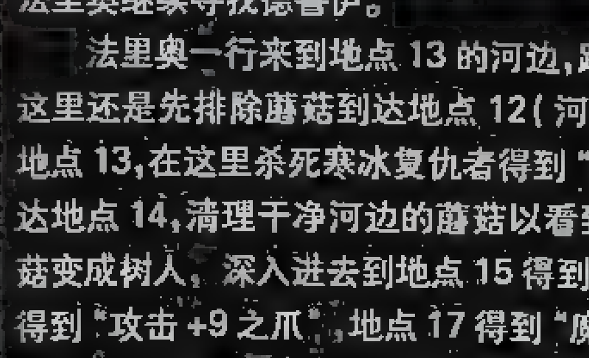
为唤醒最后的利爪德鲁伊，一行人进入墓穴深处。这里已经遭到污染，四处充满危机，而且3000年来也不知道在利爪德鲁伊身上会发生什么变化。沿路杀敌前进，地点1得到"治疗卷轴"，地点2得到"治疗药水"，地点3得到"电盾权杖"，地点4得到"蜘蛛戒指"。地点5有大片蘑菇，利用法里奥的召唤树人技能可以打开一条通路，里面有只"最大的熊猫"（The Largest Panda Ever），杀死得到"100%魔法免疫项链"。同理在地点6，打开蘑菇发现一只叫吉米的海豹，杀死得到"健康手册"。在地点7发现污染的源泉，地点8接到可选任务1，而所需要的泉水在地点9，取得泉水回来后得到"野生护身符"（可以召唤3只熊怪参战180秒）。在地点10，泰兰德执意要进入监狱放出1万年前被关起来的恶魔猎人尤迪安，但法里奥坚决不同意放出他的同胞弟弟。于是两人分道扬镳，法里奥继续寻找德鲁伊。

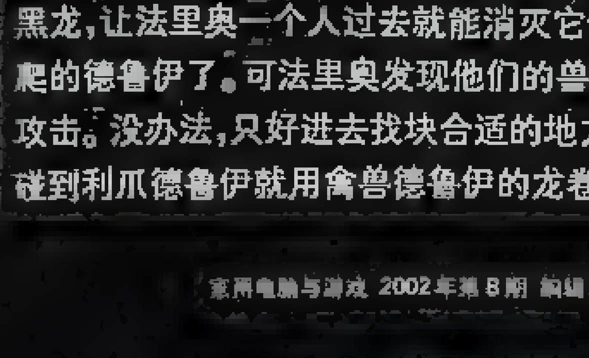


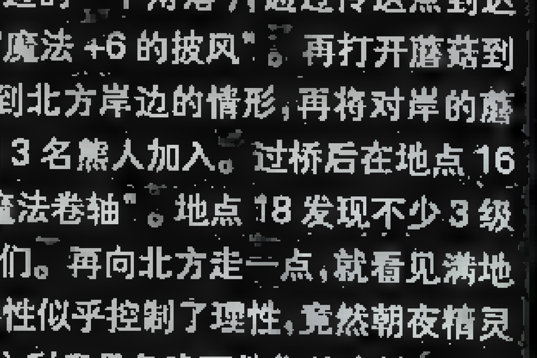


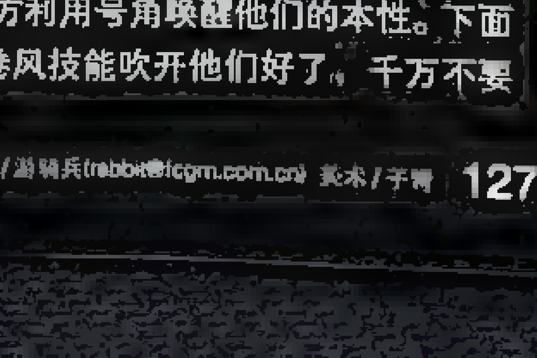


法里奥一行来到地点13的河边，踩上力量之环就能创建出大桥。但这里还是先排除蘑菇到达地点12（河边的一个角落），通过传送点到达地点13，在这里杀死寒冰复仇者得到"魔法+6的披风"。再打开蘑菇到达地点14，清理干净河边的蘑菇以看到北方岸边的情形，再将对岸的蘑菇变成树人。深入进去到地点15得到3名熊人加入。过桥后在地点16得到"攻击+9之爪"，地点17得到"魔法卷轴"。地点18发现不少3级黑龙，让法里奥一个人过去就能消灭它们。再向北方走一点，就看见满地爬的德鲁伊了。可法里奥发现他们的兽性似乎控制了理性，竟然朝夜精灵攻击。没办法，只好进去找块合适的地方利用号角唤醒他们的本性。下面碰到利爪德鲁伊就用禽兽德鲁伊的龙卷风技能吹开他们好了。千万不要









杀死他们。地点19有"飓风法杖"，地点20的力量之环就是法里奥想拉的合适地点。

接下来是泰兰德部分。刚进入监狱，看守就让她们回去。到这里似乎都有点疯狂的泰兰德（跟阿尔塞斯一样，肩上的责任成了负担）还是要杀死看守，无论如何要释放尤迪安。地点A、B的两个力量之环是打开前方大门的机关，B点南部的监狱里有3名夜精灵战士。地点C是个图书馆，杀到最里面打开小门发现一本书，摧毁得到"知识之书"（三项基础属性+1）。穿越大门在地点D发现一个房间，进入其中左边的小房间，给女猎人配上魔法武器（相当于升级成可以同时攻击多个目标）。地点E的监狱里能得到不少被关押的夜精灵战士，地点F为通向地点G的传送门。进入新的区域，从地点H附近的树林空隙进去，踩上力量之环被传送至I，那里有"智慧+3斗篷"。回来再到地点J，得到"小精灵地雷"。随便埋在通向地点K的路上，再吸引那里的大群看守过来……最后，在地点K杀死看守头头（一个丛林守护者），释放尤迪安。

泰兰德请求尤迪安帮助消灭燃烧军团，尤迪安看在以前曾经喜欢她的份上答应了，但同时也声明，这并不是为了那些审判他的同胞而做的。随后，兄弟相见，立刻吵了起来。泰兰德阻止他们，要求共同对抗燃烧军团。

第六章 火焰和悲伤的宿命
A Destiny of Flame and Sorrow

晚上，枯萎的费尔伍德森林深处。

主任务：

（1）古尔丹的头骨：摧毁保卫头骨的恶魔之门，并将尤迪安带到古尔丹的头骨（The Skull of Gul'dan）前。

（2）摧毁提克迪奥斯。

攻略指引：

尤迪安受命解决费尔伍德森林被污染的问题，兄弟对自己的看法令他很气愤，他决定在这儿杀光恶魔证明给夜精灵看看他是否被恶魔操纵了灵魂。阿尔塞斯在僵尸王的指挥下看到这一切，并以恶魔的力量为饵，诱使尤迪安吸取古尔丹头骨的力量，从中双方获利。

说实话这关的颜色真令人作呕，还是早早过去为妙。地点1、2为两个受污染的夜精灵基地，地点3是古尔丹的头骨所在地，而提克迪奥斯及其手下在地点4。由于地点4有2座恶魔之门不停地出终极守卫，所以建议无论如何迅速采集资源，兵力一直保持在90人口用于防守。摧毁1、2两地的基地就可以去地点3，部队最好是混合型，多带些树妖对付召唤系生物。取得头骨的力量后，尤迪安转变成恶魔形态，攻击力、攻击速度和移动速度等大幅提升（非常厉害）。剩下提克迪奥斯那群有点难对付，不过任务只是杀他一个人，那就好办了，再狠也只不过是一个人。带上全部兵力（树妖很重要，多带些），只攻击2座恶魔之门的任一座，提克迪奥斯就会被吸引过来。然后他又是召唤流星雨，又是招恶魔什么的，大概能把我方士兵打个大概。不管其它的，全部兵力按了［A］往他身上点。夜精灵的好处就是远程兵种多，所以在那种混乱情况下也能命中他，不一会提克迪奥斯就挂了。

后来赶到的法里奥面对尤迪安误以为是恶魔，质问把他的自己的兄弟弄哪儿去了。尤迪安老实交代就是他自己，还提到这片森林的诅咒已经驱除，会慢慢复原的。但法里奥就是不能容忍他这种出卖自己灵魂的行为，将尤迪安赶出夜精灵的土地，并断绝兄弟关系。无奈的尤迪安只好气愤地走了（挺可怜的，本质又不坏，还帮助恢复了森林……）。

最后的守护者
The Last Guardian

2天后，海杰山某处。

夜精灵、人类、兽人的首领全部在梦中的乌鸦召唤下，聚集在一起。泰兰德又想对人类和兽族表示敌意，还好先知麦迪文赶来制止了[illegible]的行为。他说出自己的真实身份——最后的守护者，也是上次将兽[illegible]到这个世界的罪人（不知道怎么活过来了，大家知道他已经死了的）。为了对抗所有生物的公敌——阿克蒙德和燃烧军团，他要求3个种族必须联合起来！

第七章 诸神之黄昏
Twilight of the Gods

第二天早晨，夜精灵、兽人和人类聚集在海杰山顶讨论防御圣山的计划。

主任务：

（1）拖延阿克蒙德：拖延阿克蒙德45分钟，且他不能到达"世界之树"（World Tree）。

攻略指引：

海杰山巅，世界树下，所有生物的最后防线。3方首领聚在一起商量对策，法里奥认为只要能拖延阿克蒙德一段时间，让他有足够的时间准备陷阱，世界就有救了。于是就这么说定，人类、兽族、夜精灵依次排开做最后的抵抗。

3个种族，一共45分钟，平均每个种族15分钟就可以了，所以也不是特别难。而且兽族基地的位置不错，抵挡25分钟以上都不成问题。整体思想是以兵挡，不要过分依赖炮塔，否则你就可以欣赏到敌人变态的绞肉车群进攻了。把钱省下来多买点地雷，升级部队什么的都不错。开始要把能看见的金矿全占上，才能保证后期部队源源不断地出。敌人方面，只能说是变态。兵种几乎全是1500点以上生命的重型家伙，外加3个10级英雄，以及不知道怎么变出来的那么多部队……记住，坚持就是胜利！

开始的人类就不用十分操心了，抓紧时间布置兽族门口的防御，注意兽族基地外有2个入口。回来人类那边，泰兰德一个人足够。碰到大群敌人就放"星落"（Starfall），然后跑到人类僧侣附近加血。挡个10分钟是正常，15分钟就赚了（不过好象不可能）。

兽族部分开始的同时，也要开始夜精灵的防守准备，地点建议在基地门口的生命之泉附近。之前所有部队的集结点都要放在兽族那儿，兵一定不能断，否则几个英雄加上固定的炮塔没多大作用的。到夜精灵时基本也是一样，一定要树立士兵为主、炮塔为辅的防守思想。注意控制部队有策略地打击敌人，另外地图上所有的野外部队都会加入我方。

最后一次总攻是挡不住的，但只要前面拖延的时间足够长，到这儿也差不多有45分钟了。胜利完成任务，等着看得意的阿克蒙德怎么收场吧……

阿克蒙德慢慢地爬上世界之树，刚要吸取它的能量……

号角声响起，无数精灵从森林中，从树木中飞出。

毫不起眼的精灵，越集越多，爆发出惊人的力量。

它们将阿克蒙德托起，直到……一场巨大的爆炸的摧毁了一切，包括世界树……

麦迪文却看见一条新生的根，一条迅速生长带来希望的根。

也许，各个种族不再需要我了，他们的未来掌握在自己手中，他自言自语地消失了……

但是我们知道，事情还没有结束，阿尔塞斯、霍尔苏加德和尤迪安的离去，以后那背后窥视一切的僵尸王……■



很多人都遇到这样的怪事，总觉得刚刚经历的事是自己从前曾经见到过的情节，或者会觉得某些瞬间、某些场景是那样的熟悉，仿若梦见过一般，这种现象就叫做"既视感"。而在游戏《第七夜》中，主角阿诚在小岛上的"幸福"生活，就是因"既视感"的出现而发生了转折。

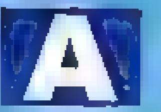
早上一睁开眼睛，发现自己躺在陌生的床上，周围充满陌生的气息，还有陌生的光线……阿诚的大学文学部心理系课题研讨小组研讨集训，就在这样一个陌生的环境中开始了。而他此时，心中还隐约翻涌着噩梦后的绝望感。是的，完全记不起来的噩梦，却有着挥之不去的绝望感。游戏刚开始，悬念就来了，这与以往的恋爱AVG游戏大为不同，而游戏的基调更是充满了大胆的设定——神秘和诡异——再浪漫的爱情，再美丽的女主角，也掩饰不住小岛上的诡异气氛，阿诚的命运就决定于他的爱情、智慧和勇气了！

在大家比较关心的恋爱对象方面，可以说阿诚是幸福的。同来的"组长"优夏是活泼开朗的短发女孩，俏丽，并且易于接触，经常主动要求阿诚陪着她一起，无论是买东西，试胆大会，还是被邀请去赏花，阿诚总是处于一种半被动的状态，只要对优夏好一些，就必然可以获得芳心，或者说，被缠上吧。另一个同学阿遥，则是喜欢沉默的长发美女，那种冷艳的感觉，反倒更加吸引阿诚的注意，不过，谁能想到阿遥竟然会是克隆人！这也难怪她有时总是有些让人感觉怀有心事，并楚楚可怜了，她是担心自己不被认同，并且恐慌自己会没有"心"，不会爱与被爱啊。住在岛上的小辣椒——大小姐少纪，是不被大家喜欢的一个人，任性并且可以称得上刺头，和不少人之间还有误会存在。那么，爱上了带刺玫瑰的阿诚，只有完全的信任才能够使她敞开心扉，和其他人消除误会，重现真心的笑颜。岛上小店里长不大的高中生至美，完全没有高三学生的样子，喜欢的都是些螃蟹相扑之类的玩艺，可以说是心智晚成，白纸一样的女孩子，不过看着小女孩长大的心情，更是值得珍惜呢！至美的姐姐逸美，则是成熟稳重的美人，不仅做得一手好菜，还知道岛上的许多秘密，宿命轮回的秘密，只有她才能告诉你。

对于阿诚来说，如何在几人中取得平衡，追上自己心仪的女孩，也并不是易事。因为，5个女孩中也会有人对阿诚主动出击，所以，有时如果太心软的话，就会被女孩子牵着鼻子走哦～～ 但是，作为一款恋爱AVG，玩家的游戏目的就是深入到5位女主角的内心世界中去，只有赢得她们的芳心才能得到开启结局之门的钥匙。整个故事的核心——无限轮回悲剧的最后秘密，将等着你来揭开。

而始终贯穿着游戏的，最精彩的部分，就是时时出现的"既视感"。阿诚每天都遭受着同样的噩梦所带来的打击，因无法清楚地记得梦里的事情，而越发绝望；由"既视感"演变成的"预知"能力，也让身边的人将他当作怪物一般，那个无论被丢掉多少次仍会回到手中的铃铛，更始诡异至极，每次铃声响起都是对神经的考验，还有在苍白皎洁的月光下，逸美缓缓诉说的故事——没有人会去的神社"司纪祠"（谐音叫做"死鬼社"，传说是为了祭拜"死亡之鬼神"而修建的），流传着不祥的传说。在日本，没有任何原因，人忽然消失的情形一般被称为"神隐"，也就是俗称"蒸发"或者"失踪"的现象。而就是这种所谓的"神隐"，经常发生在那座神社中！简单地说，就是到神社去的人中，有几十个都没有再回来，不光是本地的报纸，连全国的报纸上都有报道。这种事件，发生了一次……又一次……这些，都让阿诚原以为轻松愉快的爱情之旅，逐渐向疑团丛生的噩梦之旅靠近。

名称	第七夜	类型	恋爱养成（ST）
制作	KID	代理	新天地
上市	2002年8月	版本	简体中文



浪漫的爱情与未知的恐怖相结合，加深了《第七夜》的可玩性。在最后的最后才会揭示的谜底，也是这一游戏大受好评的原因。不过，这一游戏的魅力并不止如此。原创剧情系统使玩家不但可以从网上下载最新的剧情故事，还可以通过一个简单易学的工具自己生成原创剧情，画面背景、特效、人物表情、对话、叙述、剧情分支等都可以自由输入和编辑，玩家既可以原作故事为基本加以发挥，也可以完全抛开原有的设定进行全新的创作。一个在广义上不会终结的游戏，这才是《第七夜》的精华所在。

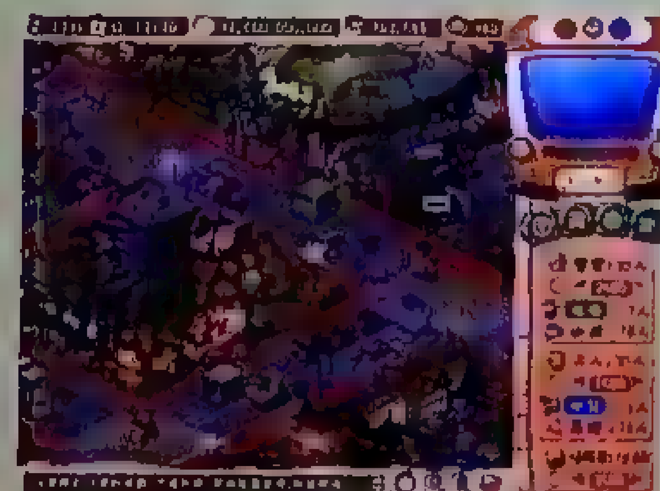
往往我们有时会企盼生活可以如游戏般进行存储，认为自己在再一次轮回时不会犯同样的错误。不过，当我经历过《第七夜》之中的轮回世界后，我却如此的感慨……诚然，和5个美丽的女孩在小岛上谱写轮回的恋曲是一件幸福的事情，因为你可以没有顾忌的放纵自己的感情，任性的对谁好或者对谁不好，但，生命的珍贵本就在于无法重复和未知的未来，因为无法重复，所以才更加珍贵。■



既视感、第七夜、无限轮回

文/红堆雪





虚拟的城市 仿真的游戏

《交通英雄》是一款关于城市交通经营管理的策略游戏，在游戏中玩家所经营的交通管理顾问公司从市政府手中接下烂摊子，目标是在限定的时间内解决各种交通难题，让市民能快速到达目的地，提高市民对交通的满意度。

游戏透过对城市生活的高度仿真，来表现各种现实中所要面对的交通问题。随着时间的变化，不仅城市场景会有日夜更替，市民的活动也会随着时间而改变。游戏中每个市民的移动都由其行程表所决定，它一方面受到市民的身分如年龄、性别、生活水准等的影响，另一方面也受到时间的影响，所以每个市民都有其独特的行程安排。所有市民在各自行程表的支配下，自然就会表现出接近真实的交通需求，我们会看到上班族赶着上班，学生到学校上学，退休人员到公园去散步做运动，家庭主妇前往商场购物，观光客要从旅馆前往观光点参观，假日的时候大家都涌向休闲娱乐设施，每个市民的表现就像是在真实生活一般。

独特的人物个性 聪明的人物智能

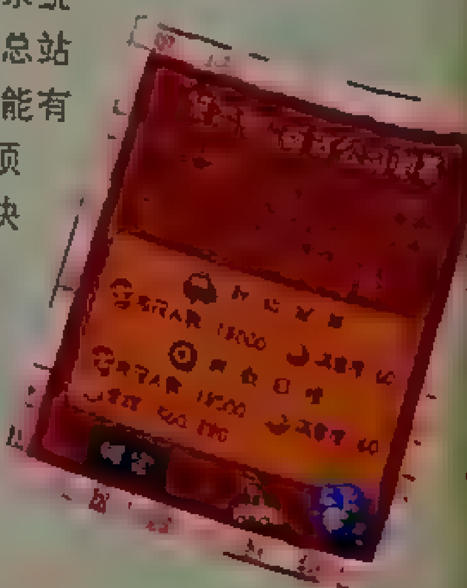
游戏中每个人物不但具有不同的个性，还具备基本的思考能力。当人物决定要在城市中移动时，首先会根据自己目前的状况对自己开车、搭公车、搭出租车三个方案来进行评估，选择一个对自己最有利的方式来移动。在移动时，人物也会随时对目前的状况来进行评估。如果选择自己开车时，人物会随时对路线进行评估，以期能保持在最佳路线上，到达后，人物也会在目的地附近选择合适的停车位来停车。如果人物选择搭公车时，人物会自动判断该搭那个路线的公车？要到那个站牌搭车？坐到那一站要下车？透过人物人工智能的判断，游戏中的人物总是会随时选择最佳方案满足其交通需求。除了思考能力外，个性也会影响游戏中人物的表现。人物的个性有守法精神、容忍度、肇事率的差别。守法精神越高的人越会遵守交通规则而不会违规。容忍度高的人则较能控制自己情绪，较不容易感到不耐烦或不满意。肇事率的人则较容易发生事故，而每一次车祸的发生都会对城市的交通造成不同的冲击。在游戏人物的人工智能配合上每个人物独特的个性与行程表后，我们可以发现游戏中的人物就如真实人生一般在过生活。

增加市民移动效率 提高市民满意度

玩家要完成游戏最主要的任务就是提高游戏人物的满意度。在游戏人物产生交通需求后，玩家的任务不仅是要想办法让游戏人物能顺利到达目的地，还要想办法让人物能快速的到达目的地，这样游戏人物的满意度才能顺利提高。如果人物可以在城市中顺利的移动，自然容易维持一个愉快的心情，反之，要是人物一直塞在路上心情自然会不耐烦。不耐烦的人物除了会降低满意度外，心情不耐烦自然违反交通规则的机率也就越高。所以要随时注意市民的心情，并随时对人物所遇到的交通难题快速的响应与解决，否则不仅人物的满意度一直无法提高，你也永远不知道这些不定时炸弹何时会违反交通规则，会对城市交通造成多大的伤害。

标志、人员与公车 解决市民交通难题

玩家在面对各式各样的交通难题时，游戏也提供各式的工具供玩家来解决交通难题。首先玩家可以透过交通标志与号志来进行道路车流的管理，其中红绿灯可进行路口车流的控制；道路上的方向标线则用来管理不同行进方向的车流，专用车道则用来进行不同车型的车流管理，让一般车与公车、出租车不会在相同的车道上行驶；路缘红线与黄线的划设则代表禁止车辆停放，可避免停放的车辆妨碍车流。此外玩家也可透过交通人员任务的指派来改善交通。游戏中玩家所能调派的交通人员包括警察、养护人员与拖吊车。玩家可以指派警察在路口指挥交通，或是安排警察驾驶警车在街道上巡逻，一方面取缔交通违规另一方面也吓阻驾驶人违规。最后玩家可以进行公车系统的规划，完善公车系统的建立会让城市市民的移动都把公车当成第一选择，可以有效地降低城市的车流。在建立公车系统时，玩家首先必须决定公车总站的位置，让各路线的公车都能有效率的发车。再来玩家就必须替各个公车路线设置站牌，决定每条路线的服务范围。接下来玩家必须购入合适数量与车型的公车，然后调派公车开始各路线的营运。在公车开始营运后，玩家就会定期收到相关的营运报告，这时玩家就能根据营运报告来改善公车系统。透过这些工具的相互搭配，玩家可以进行各种不同方式的交通规划，来解决各种不同的交通难题。



综合来说，交通英雄是透过真实城市生活的仿真来表现出各种不同的交通难题，游戏中也提供自由度极高的各种工具让玩家来进行交通规划，透过这些工具配合玩家创意的无限发挥来帮每个交通难题寻找可行的解决方案。

任务介绍

◎百货公司开幕：全国最大的百货公司开幕后，在大批车潮涌入下，四周的交通已经动弹不得，快想办法纾解附近的车流量吧。

◎世界杯棒球赛：由于举办世界杯棒球赛，热情的球迷纷纷涌向棒球场，要如何规划才能顺利纾解开赛前与比赛结束后的大量人潮呢？

◎停车位的两难：市区内停车位规划不足，使得市民总是违规停车。为解决停车问题，是应该牺牲车道规划成停车格，还是应该投资资金来兴建停车场呢？

◎动不了的公车：漫长的等待时间让市民都不愿再搭公车了，看来应该要重新规划公车路线，才能让公车系统重新负担起市区的运输任务。

◎小巷道的困扰：错误的城市规划让市区中充满着狭小的巷道，要如何靠这些小巷道来纾解庞大的车流呢？改成单行道是可行的解决方案吗？

名称	Traffic	类型	策略经营(ST)	A
制作	光谱资讯	代理	光谱资讯	
上市	2002年8月	版本	中文	



交通英雄车辆介绍

车型	车速	加速性	煞车性	说明
拖吊车	中	一般	一般	常在街道上巡逻，遇到违规停放的车辆会将该车辆拖回拖吊场。
金龟车	慢	一般	佳	老年人钟爱的车型，车速慢，常常会造成后方车流的阻塞。
休旅车	中	一般	佳	全家出游的最佳选择，因野外行驶的需求，越野性与煞车性极佳，是种安全的车型。
出租车	中	一般	一般	运送市民前往目的地的车型，让市民能直达目的地且不会有停车问题的产生。
高级房车	高	佳	佳	高级的房车，不论车速、加速性、操控性都有最佳的表现。
三门跑车	高	佳	佳	年轻人最喜欢的车型，不仅造型拉风，还能满足年轻人追求的速度感。
箱型车	慢	一般	差	常用来运送货物的车型，因常搭载货物，所以常是街上车流阻塞的原因。
工程车	中	差	一般	市政府用来养护道路路况的工程车辆，经过工程车的养护可改善道路的路况。
游览车	慢	差	差	常用来运送大量旅客的大型车辆，车速慢，常会在旅馆或观光地点附近发现。
警车	中	一般	一般	警察常驾驶警车在街上巡逻，一方面取缔交通违规，一方面能吓阻驾驶人违规的念头。
救护车	中	一般	一般	车祸一发生，救护车就会从医院出发，前往车祸现场，将伤者送往医院医治。

交通英雄建物介绍

名称	类型	大小	说明
市民公寓	住宅	4×4	提供给单身市民居住的平价小公寓。
中级旅馆	住宅	8×8	提供给一般旅客居住的平价旅馆。
高级办公楼	办公	4×4	跨国企业总部群集的办公大楼。
百货公司	购物	8×8	提供高价与高品质商品的购物场所。
夜市	购物	10×10	提供市民晚上轻松购物与休闲的场所。
料理店	购物	2×2	提供各国各地不同口味的菜色供市民选购。
蔬果店	购物	2×2	提供各式蔬菜与水果更市民选购的场所。
章鱼屋	购物	2×2	提供各地特殊的点心与小吃让市民选购。
KTV	休闲	4×4	夜晚与假日时，学生与上班族常去的地点。
餐厅	休闲	4×4	市民用餐的地点，特殊节日常挤满人潮。
主题乐园	休闲	16×16	全家出游的最佳选择，假日人潮的聚集地。
棒球场	休闲	10×10	球赛开赛前后，都会对附近交通造成冲击。
火车站	特殊	10×10	常聚集许多通车人潮，市民换车的转运站。
拖吊场	特殊	8×8	拖吊违规车辆后，违规车辆的停放地点。
公车总站	特殊	8×8	公车停放的场地，提供公车调度与发车的地方。
平面停车场	特殊	8×8	停车位较少，但是造价也较便宜。



FIFA WORLD CUP 2002

▶▶双人联网对战技巧

文 / Cndi

世界杯已经结束，球迷的节日却还在继续着，让我们在足球游戏的世界杯比赛中以另一种方式去体验足球的快乐吧。

FIFA WORLD CUP 2002（下文简称 WC2002）是由 EA（美国艺电公司）发行的 FIFA 系列足球模拟游戏之一，此款游戏推出已有 3 个月的时间，在经过了中央电视台举办的电子足球全国冠军赛、"Wotoo 杯" 电子世界杯比赛、"北京晨报" 2002 FIFA 世界杯绿茵兵棋大赛和 "上海热线杯" WORLD CUP 2002 比赛等等这些全国性的 WC2002 比赛后，游戏中大部分的技巧和高级操作都慢慢地被玩家挖掘出来。下文我将重点介绍联网对战 WC2002 一些经验和技巧。

联网游戏设置技巧

首先是联网对战（Multiplayer）WC2002 的一些游戏设置技巧，在联网游戏的时候由于游戏的数据都是通过网络传输，两边玩家对游戏的控制都要实时反映到对方的电脑里面，这就需要两方的联网速度有绝对的稳定和带宽，使用 Direct IP 方式游戏如果要达到游戏顺畅（即和采用局域网 Network 方式游戏速度一样）的效果，建议双方都是宽带上网。最低要求也要一方是宽带，另一方是拨号，但这样已经可以感觉到游戏运行会有停滞现象，同时控制延迟比较严重不利于水平的提高。所以如果想上网玩 FIFA，就要自己是宽带，或者找对方是宽带的玩家。需要说明一点是在使用联网对战（Multiplayer）游戏的时候即使采用 Network 的方式，也不可能达到单人游戏的速度，也就是说联网对战总存在延迟，这点是玩家要非常注意的。因为延迟对于双方控制游戏是非常重要的，例如高速的奔跑中在突然变向的时候，单机下当你改变方向键的同时你控制的球员就会做出变向动作，在联网的时候从当你改变方向键到球员做出动作会有 0.2–0 5 秒的延迟，这样就影响着你下一个动作的操纵。有鉴于此，在 WC2002 中联网的时候为了尽量降低延迟问题的影响，我们可以通过进行一些设置调整来追求最佳的竞技效果。

调低画面渲染设置（RENDER SETTINGS）以增快游戏速度

在 Options 选项 Settings 里面的 RENDER SETTINGS 设置把 Detail Level 调整到最低，虽然会损失高质量的画面但有助于提高联网速度。

进入游戏后退出 Quit Match 重来

当双方进入游戏画面以后按 Esc 暂停，然后选择 Quit Match 退出重新到选队画面，重新进入以后游戏速度会明显增快，联接的稳定性也提高很多。

运行在窗口模式下

用 "记事本" 打开游戏目录下的 "soccer.ini" 文档，在其中添加指令 WINDOWED=1，再启动游戏就可以运行在窗口模式下了，好处是游戏的同时（只要你网速够快）可以聊天浏览网页，互不影响。

WC2002 阵型策略及新增特色

阵型（FORMATIONS）

沿用了 FIFA2002 的设计，只有 442、433、451、352、343、541、532 几种固定的阵型，我很怀念 FIFA99 中可以任意调整阵型和球员在场上的位置，战术和随意性很大，更真实。可惜 EA 没有按照玩家的意愿去延续那样的设计。

你可以通过调整前锋（Forward）、中场（Midfield）、后卫（Defence）的站位得到更多得战术选择，比如 442 标准阵型是前锋、中场、后卫都平行并且不加箭头，对三条线的变动可以调整出两前锋前后站位，中场菱形，中场平行双箭头，后卫拖后，后场平行边后卫助攻等战术。全场的攻防平衡在（DEFEND——ATTACK）调整，用左、右箭头调整为 1/4、2/4、3/4、4/4，用鼠标拉动中间的尺度标记可以微调攻防平衡。

我习惯使用的阵型是 442，具体站位为：前锋平行、中场菱形双箭头、后卫拖后，进攻尺度根据对方的阵型和策略来制定，一般是 2/4 或者 1/4。这个阵型的长处就在于攻守兼备，前锋平行有助于传出高质量的直传身后球，如果使用巴西队凭借前锋罗纳尔多 7 的速度很容易接球后直接获得面对守门员的机会。我会经常利用一个前锋下底，等到平行站位的另一个前锋跑到小禁区附近的时候长传给他，形成有威胁的头球攻门。中场菱形站位能更好地阻截对方的短传，防守对方盘带突破和做小范围的传切配合，很有效。双箭头的作用是进攻和防守都能快速到位，使中场活动范围扩大，作用更广。后卫 3 人平行，1 人拖后的站位是为了更大范围地阻挡对方远射，在 WC2002 中远射的范围要比 FIFA2002 更远，只有通过平行的 3 个后卫不断干扰拿球队员，拖后的后卫看准时机铲断这种方式才能最大限度地避免被对方远射得分。


把 Detail Level 调整到最低增快游戏速度


通过搭配前锋、中场、后卫调整更多站位


防守和进攻的策略，本图为控制和牵制


采用 DIRECT IP 联网对战的界面

策略（STRATEGIES）

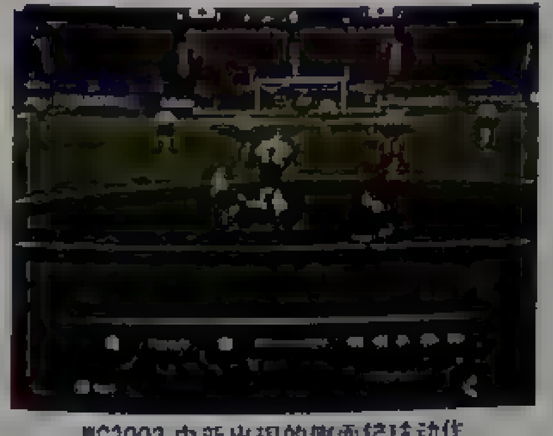
策略分为进攻和防守，各有 3 种策略可以选择。

进攻策略（Attacking Style）包括控制（Possession）、反击（Counterattack）、适中（Neutral）。

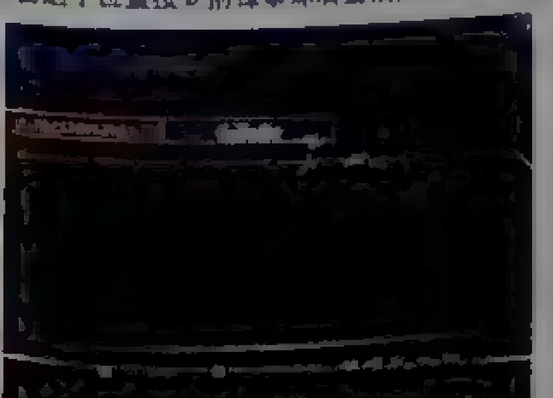
防守策略（Defensive Style）包括压迫（Pressure）、龟缩（Withdrawn）、牵制（Contain）。

进攻防守策略的相互结合使用才会达到真正的效果。比如你的战术思想是在进攻时通过短传渗透或个人盘带推进的，防守时擅长人盯人或对铲断单刀突破有心得。那你最好选用 PC（即进攻：控制，防守：牵制）。但如果你擅长打长传冲吊的反击，始终是让对方压出来你再打他身后，可选用 CW（反击，龟缩）为上策。策略中防守策略的 "压迫" 是要慎用的，它的作用是后卫全线压到中场，典型的全攻全守的打法，好处是进攻时中场人多，传球突破都很轻松，就算被断也可以利用中场人数上的优势就地反抢，而弊端更是显而易见，一旦被对方中场传出有威胁的直传身后球，或者 45 度的斜长传身后球，守门员将面临以 1 敌 2（根据对方采用的阵型和策略不同）的尴尬境地。所以每个玩家应根据自己的打法安排策略，策略运用不当会是很被动的场面。


把 Detail Level 调整到最低增快游戏速度


WC2002 中新出现的侧面铲球动作


在这个位置按 D 前锋拿球后直接面对守门员


WC2002 中新出现的倒地铲传


前锋跳造停球准备凌空射门

在此有一个技巧：如果看到对方使用压迫（Pressure）策略，你千万不要在中场传球渗透、控球，因为他后卫压出来有人数上的优势，防守短传和盘带的能力更强，被他在中场抢断是很危险的。这时如果你留意看一下屏幕上的雷达（Radar），你就会发现对方后场空无一人，你只要在自己半场接近中线的边路轻点［D］（球在后场按［D］的作用是开大脚）前锋会从和对方后卫平行的位置快速前插，由于你的前锋比他后卫要快所以会先拿到球，争取到直接面对守门员的机会。

星级能力（STAR ABILITIES）

所谓星级能力的球员就是在游戏中头上出现红色五角星的球员，他们的能力要明显突出于普通球员。突出的地方主要表现在：传球、射门、速度上将强于普通球员，他们能自动传出弧线球，传球更准确，射门时自动加上左、右弧线（电脑根据射门位置自动选择最佳角度和弧线），射门成功率非常高；争抢高空球时总能在推挤和身体对抗中拿到球。所以为了加强球队实力，应该把你所有的星级球员都派上场。注意，有的星级球员在球队中是替补，例如阿根廷的巴蒂和阿亚拉，比赛中他们也提拔上来吧，他们会有更出色的表现！

球员属性数值缩写

适应性（Fitness）、速度（SPD）、射门（SHT）、传球技能（PSS）、力量（STR）、头球（HDR）、控球能力（BC）、抢断能力（TKL）、守门员技巧（SKL）、守门员站位（POS）、守门员意识（AGG）。

游戏动作控制新增特色

虽然 WC2002 的游戏引擎和 FIFA 2002 是完全一样的，但游戏的控制系统却在 FIFA2002 基础上进行了较大的调整，出现了一些新增加的特性。

1.高空球争夺上有明显变化。起跳前后的身体接触、起跳时间的控制、按［A\S\D］力量的大小、球员站位等因素决定着高球的争夺权。

2.增加了星级能力，更强调大牌球员在球队中的作用。


杂耍系列里的脚尖挑球

3. 在个人盘带时有更多的花哨动作，杂耍系列、挤靠对方、假射等，运用这些新特性能更容易地单刀突破。

4. 凌空抽射不只是简单的倒勾，新增倒地铲射、凌空多种动作的射门（根据球所在的位置和按下的组合键选择不同的凌空射门姿势）、接高空球膝盖或胸部停球后抽射等。

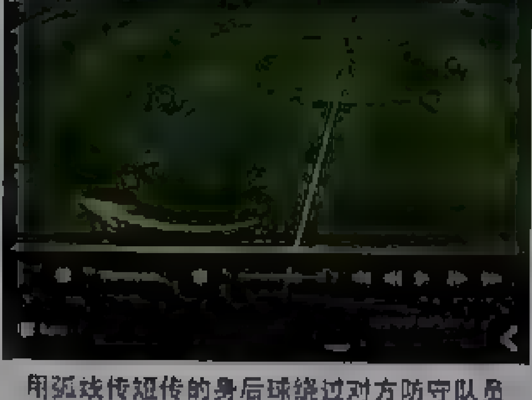
5. 防守增加许多更真实更实际的动作，不再像以前那样只有铲球和断球两种死板的动作，WC2002 里你可以惊奇地发现许多：倒地扫铲、背后拉人、侧面挤靠和干扰、边线附近的飞身救球、倒钩解围等等这些在对战中非常实用的动作。

所有这些新特色决定了游戏的控制难度比以往有所增强，WC2002 的推出也正是 FIFA 高手排行榜再一次洗牌的机会，游戏中的控制需要重新的摸索和练习，以往的经验和技术只能是真正意义上的 "经验"，到底谁才是 WC2002 的中国第一还要等 WCG2002 比赛 9 月份的选拔赛以后才能见分晓。■


在盘带过程中用身体依靠对方


2 过 1 配合


在大禁区边上的凌空打门


用弧线传短传的身后球绕过对方防守队员

作者简历

Cndi
姓名：陈迪
比赛成绩简历：
99 年北京网易社区 fifa99 联赛第 4 名
99 年北京 Sina 论坛–广州网易社区南北对抗赛团体第 1 名
2000 年北京–上海 FIFA2000 对抗赛第 1 名
2000 年 WCGC（世界电子竞技挑战赛预演赛）中国赛区前 4 名
2001 年 CPGL.NET（中国职业玩家联盟）FIFA2001 全国比赛北京赛区前 4 名
2001 年 CPGL.NET（中国职业玩家联盟）FIFA2001 全国总决赛第 2 名
2001 年 1ST WCGC（第一届世界电子竞技挑战赛）中国赛区选拔赛北京赛区前 8 名
2002 年 3 月 INTEL 数字世界杯 FIFA2002 全国联赛全国总决赛第 3 名
2002 年 WCGC（世界电子竞技挑战赛民间赛）总决赛世界第 6 名

时尚女孩[illegible]楚楚[illegible]国内积分第一的万智牌高手高华[illegible]，为要学会万智牌，和表妹[illegible]一起跟万智名人"丝网绵绵"学艺。全国冠军赛即将来临，[illegible]，万智四大武器之"高华的骰子"[illegible]现场[illegible]操控者是高华的女友，由于高华暗输情报，楚楚惜败于其女友手下。心灰意懒时，非瑞克西亚世界潜水王放浪的居士娓娓而谈万智世界四大杀人武器，重新引起楚楚对万智牌的兴趣

高华的骰子
董文的网套
秦天的牌垫
宋亮的衍生物
并称为万智四大武器

——非瑞克西亚世界万智网潜水王放浪的居士语

万智风云录

文/陈[illegible]

第五节 剑宗气宗·闲人盟

第二天是周六，楚楚一清早起来就打电话给丝网绵绵问关于万智四大武器主人的来历，电话的一头传来绵绵的哈欠声，楚楚强忍着才没笑出声。

绵绵道："四大武器主人高华和秦天都在我们S市，董文在B市，宋亮在G市，都可以说是万智圈内全国响当当的人物。"

楚楚道："高华我知道了，其余三个是什么样子的人呢？"

绵绵道："董文是北方B市的一个万智牌经销商，开着好几家牌店，为人豪爽，在B市乃至全国声誉都很高，我们非瑞克西亚网单卡交易的市场有一半是他做的。宋亮是南方G市新冒出的新秀，使用一套诡异多端的'坟场不死'套牌，近来东征西讨、南征北战势头迅猛之极。他和以他为首的天涯战队的出现以及在各大赛事上获得的成绩，打破了S市和B市全国两雄对峙的格局，下周天涯战队就要来我们这里挑战啦，也是今年'华山论剑'前的一次热身，战书已经发在了赛事纵横版。"

楚楚疑惑道："华山论剑？"

绵绵道："就是一年一度的万智牌全国冠军赛。"

楚楚道："还有那个叫什么秦天的在S市，我怎么之前从没听人说起过？"

绵绵道："秦天一向独来独往我行我素，自从去年'华山论剑'他飘忽而来击败各路好手一举夺冠，紧接着就踪影全无，神龙既不见首也不见尾，可能就此退隐江湖啦。其实所谓的'秦天的牌垫'是放浪自己臆想的，我从来就没看见过他用过什么牌垫，更何况中国冠军赛后秦天就再也没在各大比赛中出现过，那个牌垫纪念品又从何用起？"

楚楚道："人走威在，放浪把秦天的牌垫列为四大武器之一，可能是对他的敬意和纪念吧？"

绵绵道："也许。去年华山论剑高华仅以一招之差败于秦天。秦天退隐后，S市各大赛事前四强都难逃高氏的魔爪，高华的积分渐渐超过了秦天，排名全国第一。后来全国出现了很多战队，帮派林立，军阀割据。战队一般都是由一些经常在一起玩牌的牌手组成，战队各成员间取长补短，资源共享，奖品平分。S市的大小战队就不下10个，其中著名的像'魔法协会'、'猎人联盟'、'高华家族'等。"

楚楚道："'高华家族'也是战队的名字？"

绵绵道："不是他们自己起的，因为高华、他表弟梁涛还有高华的几个同事朋友形成了他们自己的一个玩牌小圈子，放浪曾开玩笑叫他们'高华家族'，想不到放浪这个没正经的金口一开，广为流传就成了他们战队的名字。"

楚楚道："我们也成立个战队来玩玩，你看我们这些散人叫'闲人盟'怎样？无帮主帮规约束，来去自由，标新立异，气气那些所谓的名门正派，好玩呀！"

绵绵道："不会是真的吧？不要玩过火啦。"

楚楚笑道："好，就这样定啦，从今天起，闲人盟正式成立。我还忘了恭喜你，S市'五大闲人'你也排在里面，'绵绵的手帕'，嘻嘻。"

绵绵苦笑："这下害惨我啦，什么鸳鸯什么小花的，跳进黄河也洗不清啦。下次看见菠萝一定要狠狠揍他一顿，或者让他请'小肥羊'烧烤作为名誉赔偿。"

楚楚问道："贪吃的菠萝说的那个神秘的黄耀诗又是什么来历呢？嘻嘻，黄耀诗，'射雕'中的黄药师，名字就邪。"

绵绵道："这个倒是不太清楚，好像没几个人见过他的真面目，只知道是徐志的死党，大学同学，英语极好，万智牌从全球发行至今所有系列所有单牌无一不识，用法无一不精，经常有些怪怪的组牌思路，就是人非常自负，经常喜欢在网上和人抬杠，语不惊人死不休。前一阵子他还在网上发起了声势浩大的万智牌剑宗气宗之争，上网的高手几乎都参与了辩论。"

楚楚问道："剑宗气宗又是指的什么呀？"

绵绵道："'剑宗'指套牌抄袭派，'高华家族'、'魔法协会'、'猎人联盟'都是剑宗的代表。他们奉行拿来主义，网站上原样照搬或稍加修改国内外各大赛事的八强主流套牌变为己用，像高华的成名套牌'大海无量'就改自去年的世界亚军套牌。'气宗'指套牌创新派，他们主张完全创新，新思路新套牌虽然实战风险大，但是不循常理诡异多端。黄耀诗高举气宗旗帜攻讦剑宗的因循守旧不思进取，引来一场两大阵营空前的大辩论。两派都有不少拥趸，论人数是剑宗占绝对优势。气宗虽然人丁单薄，但有个'万智百科全书'黄耀诗和宋亮率领的风头强劲之极的'天涯战队'，倒也没落多少下风。这次宋亮来S市，之所以闹得山雨欲来风满楼，就因为不仅涉及到S市的荣誉之争，更是一场万智剑宗气宗真枪实刀的大较量。好了，先不和你聊啦，我还要上网回帖，有什么问题你网上问我吧。"

楚楚打开电脑，上了非瑞克西亚世界万智网，网上论坛最火爆的帖子除了放浪的"万智四大杀人武器"外，就是四大武器主人之一宋亮发的"G市天涯战队下周来S市讨教"这个充满火药味的帖子。

宋亮的帖子直挑S市各大著名战队，看似平和的字句中杀气重重。'S市魔法协会'、'猎人联盟'等战队的头脑纷纷回帖响应，就连网上发言不多的高华也回了一帖："欢迎来S市。S市、B市好比少林和武当，不登泰山怎知群山之小？不上少林又怎知天下武学之精深？"绵绵则在帖子里呼吁大家言语别涉及地域之争，友谊第一。一场S市保卫战看来一触即发。

楚楚也发了一个新帖：闲人盟揭竿而起，有志之士加盟。

这时QQ响了起来，表妹黎黎兴奋地和她说，明天下午她要和一个网友第一次见面。

楚楚怪道："这又有什么值得好兴奋的吗？你又不是第一次见网友。"

黎黎道："你有所不知，他可是个怪人呢。"

楚楚道"？"

黎黎道："一时半刻的也说不清，我是在非瑞克西亚世界万智网的文学论坛上认识他的，他有首诗发在那里，叫'桂河上的烟花'，你可以去看看。明天你可要陪我一起去哦，上次比赛我都陪了你大半天了。"

楚楚苦笑着答应下来。

她在网上找到了那首长诗，是一个网名"雨天"的人写的

> 随着一声烟花的叹息
> 牵动心底最深一根神经
> 欢喜忧愁　冲天而起
> 伴着桂河六十余年前的沉重
> 黯然天际
>
> 天上闪亮的暂且闭眼
> 黑夜　我要借用你的狰狞
> 展现我的美丽和孤寂
> 一如尼姑浮水的莫测
> 又如人妖风情万千的惊鸿一瞥
> ~~

最后落款是"2001年春节于泰国桂河"。

楚楚摇摇头自言自语道："诗人都是疯子。"

第六节 雨天？秦天！

夏季周日的午后，滨海的S市感受不到一丝海风的吹拂，千万以上的人口聚集使这座大都市热浪沸腾，然而这正是女孩子们展现身材的最好时机。

楚楚今天穿得非常传统朴素，鹅黄色上衫湖蓝色长裤，几乎没化妆，长发随意地在脑后扎成一束，打扮得像个学生妹。今天是黎黎的约会，她不想喧宾夺主。黎黎依旧穿着自己喜欢的红色长裙，挎着一个沉沉的乳白色帆布包，包上挂着S市目前最为流行的挂件流氓兔。她们两人此时坐在一家肯德基快餐店里一隅商议。

楚楚道："希望别让人失望，不然我们两个都白来一场，这是你见面的第几个网友呀？"

黎黎笑道："第三个。青蛙的机率可能比较大啦——不过不管怎样才气横溢呢。"

楚楚道："真难得，看来你有备无患呀，我最看不惯的就是文人酸溜溜的穷酸样，网友我见了不计其数，没意思，厌倦啦，都一个德性，没见几次面狐狸尾巴都会露出来，要么就展示自己如何如何有钱，要么就动手动脚大谈什么一夜情的啦，无聊。"

黎黎道："等下那个雨天来啦，姐姐考他几道题目，给他打分，不及格我们就休了他，嘻嘻。"

楚楚眨眨眼睛道："好，我就考考他，如果不及格我就上洗手间CALL你呼机我们乘机开溜。"

黎黎看看表道："时间快到啦，他可能已经在对面的'雨之林'啦，我们走。"



秦天悠悠闲闲地靠在"雨之林"红茶坊里的藤椅上，漫不经心地翻阅着从店里书报架上取下的《瑞丽》时装杂志，像荡秋千般地轻轻摇摆着藤椅，眼睛不时地透过临街的玻璃扫描着大门进进出出的男女，面前桌上正中放着一杯西瓜汁，一根狗尾草。

他二十七八上下，穿着浅格淡蓝色衬衫，浅灰色西裤，硬朗刚毅的面部轮廓和坚挺的鼻梁，显示着坚强与成熟。

全国冠军赛后，他便远离万智，专注于自己的公司工作，有时晚上偶尔上上非瑞克西亚世界万智网，也不过当当"潜水员"的角色。上周一时心血来潮，用"雨天"的网名在文学论坛发了一首今年去泰国游玩写下的长诗《桂河上的烟花》，并留下了自己的E-MAIL，原以为曲高和寡，想不到稀稀拉拉地也有几个人回帖，更有一个叫黎黎的少女给他来了一封电子短信，对他表示感谢。秦天正是百思不解，打开随信附件，赫然一惊，竟然是一幅以他的诗歌为描述背景创作的一幅油画，名字就叫《桂河上的烟花》。

他对艺术的直觉非常的灵敏，对有艺术天赋的人有一种天生的亲近和尊敬。他虽然不一定是美的创造者，但肯定是美的欣赏者。黎黎的作品使他大吃一惊，稍嫌稚嫩的笔法中却处处透露出灵气，最为重要的是很好地表达了他这首诗的意境。这是一种触及心灵的震动，心灵的宫殿毕竟只有心灵才能静静地欣赏。

通过每天一封甚至多封电子邮件的往来，双方一周来互相熟悉得很快，终于发展到今天的见面。秦天心里叹口气，强烈的好奇心使他破了不见网友的自我约定，虽然估计多半是"见光死"，同时又自我解嘲 好奇也是人类社会发展的动力呀。

当他第一眼透过玻璃看见楚楚和黎黎，特别是看到黎黎那个扎眼的帆布包时，他就知道是她们了，他眼睛亮了一下，心里笑笑：虽然黎黎的外形身材和她网上说的成人芭比娃娃有些接近，但小女孩就是小女孩，第一次见面还要两个人。他装作在埋头认真地看杂志。

一会儿他便听到有女孩很柔的声音在问他："请问，这是你的花吗？"

秦天抬起头，扬扬眉毛，对着暗号："对，狗尾花。"

（如果黎黎先到，帆布包会放在桌上，他问："小姐，这是你的包吗？"黎黎答："对，黎黎的包。"）

黎黎已经忍不住笑，说道："你是雨天吧，我是黎黎，这是我表姐楚楚——你的这朵'花'好漂亮呀。"

秦天示意让她们坐在对面，苦笑道："这种'花'城市里可真难找，花店里又没有卖——早知道你还有一个朋友，我就准备两朵啦，一人一朵。"

黎黎笑笑："难看死啦，姐姐你说是不是？"

楚楚拿过狗尾草在手上把玩道："难看是难看，不过有个性。"

秦天也笑："插在头上更有个性。"

黎黎道"雨天，你能告诉我们是在哪里找到它的吗？我随口开开玩笑，想不到你真的找到啦，厉害。"

秦天故意考虑片刻，神秘道："秘密。"他招招手，服务员走过来。楚楚和黎黎点了两杯珍珠奶茶。

楚楚发问："雨天是你的笔名吧？你的真名叫什么呢？"

秦天想 她们既然上万智牌的网站，还是不要给她们知道自己的真名，先抑后扬的感觉好。他道"名字不过是符号而已，等你们把'雨天'这个符号念熟啦，自然就知道它来自哪里。"

楚楚问道："名字既然无所

调，那什么最重要呢？"

秦天道 "感觉。"

楚楚眼波流转，望着秦天道"如果感觉重要的话，你相信网恋吗？"

秦天不回避楚楚的夺魄目光，坦然望着楚楚道："参加网络就像参加一场都市的假面舞会，在茫茫人海中寻找知己和真爱，摘下面具的同时我想也是两颗心交融的同时。"

楚楚对秦天摇动着狗尾草道"那你现在有没有戴着面具？"

秦天从容不迫道："有。每个人都会有不同的面具，在不同的舞伴前展现不同的面具。"

楚楚紧追不舍道："那你现在戴的是什么面具？"

秦天笑笑："诗人的面具。"

楚楚继续追问："现在已经不是文学年代啦，诗人怎样才能适应这个物质的社会呢？"

秦天胸有成竹道："做现实人有浪漫骨就行。"

楚楚看着手中的狗尾草，自言自语若有所思："做现实人有浪漫骨？"

"对。"秦天肯定道。

黎黎插进来打趣道："论文答辩结束了吗？雨天，给你看样东西，你猜。"

秦天暗道：十之八九是那副油画。他故意装作努力想了片刻，道"一定是你模仿万智牌，又设计了一张独到得意的黎黎牌？"

"错啦。"黎黎得意地打开帆布包，取出一个画板，递给秦天，道："《桂河上的烟花》。"

这一次比邮件里的看得更为真切，可以算是一幅印象派作品：下面是静静的河川，两岸黑黝黝不语的山脉，一条钢铁结构桥——著名的桂河大桥——好像是一条时空纽带连接着两岸，连接着古往今来，桥上灿烂出烟花的颜色，在深暗沉重的背景中成为了唯一的亮色。右上角除了落款外还多了一行小字，是他诗中的原句："天上闪亮的暂且闭眼，黑夜，我要借用你的狰狞，展现我的孤寂和美丽。"

秦天感叹道："油画当面看的感觉就是不一样，光影立体变化效果强多啦，扫描后的图片几乎看不出来~~你把我的两句诗也加上啦？"

黎黎道："我很喜欢这两句，就是这两句给了我灵感，你的这首诗中除了一种与世不容的孤独外，



还有一种排山倒海的力量，是发泄也是呐喊呢。"

楚楚眼波流转，道："雨天，既然你有这么好的文学功底，不如加入我们闲人盟吧，摇旗呐喊也不错~~非瑞克西亚现在开的什么文学呀漫画呀的各种论坛特别多，不会玩万智牌的也多，你会玩吗？"

秦天不假思索道："不会，你教我？"

楚楚咯咯笑道："好，从现在起，我收你为我的开山大弟子，试用期一个月。"

第七节 将"雨天"进行到底



这是S市西南某新村六层楼房里一间简陋的毛坯房，一室一厅，水泥地板粉白四壁几乎没有什么哪怕是最简单的装修，如果不是房间内豪华的沙发和双人床，名牌家用电器，奔腾350电脑17寸黄金眼特丽珑美格彩显，外加一只宠物——纯种名贵的喜马拉雅长毛猫，很难想象这就是昔日曾在S市广告界头角峥嵘的主人住址——秦天就住在这里。

自从前两天和黎黎楚楚两姐妹见面后，秦天不得不重新申请了一个叫"雨天"的QQ，将"雨天"进行到底。

他刚刚下班回来，上网启动QQ，伴随着呼叫声好友名单中仅有的两个之一闪动起来，一只白色的猫咪，是黎黎。

秦天感叹，人类真是惰性，总是选择最便利的方式。没见面前双方还电子邮件你来我往不亦乐乎，新QQ一用，信件就绝影无踪。

黎黎道："雨天哥哥，黎黎当上漫画论坛的斑竹啦。"

秦天道 "恭喜恭喜。" 心里道：小姑娘真是厉害，才接触非瑞克西亚世界万智网没几周就当上了版主。

黎黎道："黎黎要红包~~"

秦天犹豫道："红包？精神奖励一下吧。"

黎黎不依不饶："不要，黎黎要求也不高，就随便到国际大厦凯悦餐厅去吃一顿吧？"

国际大厦凯悦餐厅是S市消费最高昂的餐厅，在昔日秦天事业鼎盛的时候他也只去过两次。秦天唯有打出一行省略号。

黎黎道："雨天哥哥，不要出汗哟，黎黎胃口不大，那请黎黎在学校边的小吃店吃一餐就行：）"

秦天一边擦着冷汗一边打字道："这个~~"

黎黎道："不要这个那个啦，就这样定啦，后天晚上六点黎黎在学校门口等你。"

秦天无奈道："好吧，小馋猫。"

黎黎道："小馋猫要去吃鱼啦，喵~~"

秦天和黎黎道了拜拜后，进了非瑞克西亚万智网，论坛上楚楚的"闲人盟揭竿而起，有志之士加盟"帖的人气一举跃为第一，超过了放浪的"四大武器"帖和宋亮的"讨教"帖，秦天感叹：美女的魅力真大。

QQ响起，长发大眼睛女孩的图像闪动起来，是楚楚。

楚楚和他招呼 "喂。"

秦天也毫不客气地打出 "呼呼~~"两个字。

楚楚不解，秦天道 "这是我的最新打招呼法。"

楚楚道："后天晚上我们闲人盟S市总舵聚会，你一定要来呀。"

秦天问："我们这里是总舵，那还有多少分舵呀？"

楚楚得意道："分舵现在不仅遍布全国各地，而且在加拿大多伦多和澳大利亚柏斯也成立了分舵。"

秦天张口结舌："不会吧？"

楚楚道："都是些爱好万智牌的中国留学生自愿加入的，我给他们的重任就是感化洋人。"

秦天佩服道："大庇天下闲人俱欢颜，厉害，汗。"一边在想怎样找个理由推托掉后天的聚会，否则遇到熟人，"雨天"就会原形毕露，再说也答应了黎黎。他道："后天晚上我不一定有时间。"

楚楚鬼鬼地道："一定是和女孩子的约会吧，这样，你把你的女朋友也一起带来玩吧？"

秦天道："我还没有。"

楚楚不信："你骗我？"

秦天道："真的，去年有过一个分手啦。"

楚楚道："哦，这样，那你今晚有没有空？"

秦天问道 "有什么事吗？"

楚楚老气横秋道："为师难得有空，传你一招半式，便你行走江湖之用。"

秦天哭笑不得："免了吧，我很笨的，万智牌太复杂，我看着晕。"

楚楚道："哼哼，别忘了试用期一个月，不努力本小姐就把你逐出师门。"

秦天无奈地投降："怕怕，我来就是。"

楚楚道："那就晚上八点半在上次见面的'雨之林'吧。"

秦天进入"雨之林"红茶坊大门，正在东张西望，角落里楚楚站起对他挥了挥手叫道："雨天，这里。"一个正在搭讪的男人悻悻地走开。

秦天坐下，楚楚道："你来的及时，帮我解了围呢。"

今天的楚楚穿着一件白色露脐小背心，内衣外穿，黑色紧身长裤，像高跷似的松糕鞋，露在外面的两只胳膊雪白粉嫩，肩膀曲线匀称柔滑，肌体间无不散发出青春气息，连一向阅人多矣的秦天也不由眼花缭乱。他笑笑："美女再招摇一下，天下无敌啦。"

楚楚嗔道："胡说八道。"

侍者过来，秦天点了一杯炭烧咖啡，楚楚要了一杯柠檬红茶。

秦天道："你的公司是做什么的？女孩玩万智牌可是特级保护动物熊猫呢。"

楚楚道："我在一家外企做进出口贸易，收入还可以就是加班累。我听黎黎说你是做广告的，热门职业呀，报纸还是电视？"

秦天道："以前报纸现在是电视，广告最大的好处就是个性张扬、自由、无拘无束，特别是做业务，暴富或是暴贫。"

楚楚笑道："很符合你的诗人本色呀。"

秦天笑道："在商言商，诗人是很早以前的事啦，那首诗是信手涂鸦的作品。"

楚楚眼睛忽溜溜地看着秦天："上次是诗人的面具，那你今天戴的是什么面具呀？"

秦天苦笑："当然是威振八方气吞四海魅力无限闲人盟盟主楚楚姑娘座下一名无名弟子的面具。"

楚楚道："呸呸呸，给我戴上这么多高帽想压死我？我们闲人盟可是没有盟主和条条框框的，大家一律平等，至于教你万智牌，不用我亲自出马，另有其人。"

秦天一惊，问道："是谁呀？"

楚楚神秘地笑笑："很快你就知道啦~~说曹操曹操就来啦，绵绵~~"楚楚在向刚进门的丝网绵绵招手。

秦天暗道：不妙，丝网绵绵虽然不熟，但以前可是见过他的，看来要把戏戳穿游戏玩完啦。都怪自己的座位朝向面里，否则看见绵绵早开溜了。

楚楚洋洋得意对绵绵道："给你介绍一下，这就是我和你说的徒弟雨天，没有骗你吧。"

"你?! 你~~"绵绵看着秦天惊讶地说不出话来。

秦天对绵绵使了个眼色："我是雨天呀。"

绵绵喘了口气，掏出手帕擦了擦汗，对楚楚道："他就是你的徒弟？"

楚楚笑道："是呀，笨死啦，所以要你来点拨点拨他呀，否则出去岂不是丢本小姐的脸，先让他从最简单的预组套牌学起吧。"

秦天赶忙道："好呀好呀，那我就从预组套牌学起。"

绵绵对秦天眨了眨眼道："雨天，看你什么都不知道的样子，预组套牌上手可能都对你有些难度，我还是从最基本的概念讲起吧：万智牌两人对局，每人自己自由组合不少于六十张的套牌参赛，每人都有二十点生命，双方轮流抓牌出牌。一回合只能放下一张能量也就是地牌，用能量召唤出生物释放出法术去进攻对方，谁先把对手二十点生命打到零点就胜利……"

秦天皱皱眉头："我没听懂，麻烦你再讲一遍。"

第八节 爱之屋



秦天开着辆可以算是祖母级的"新大洲"行进在S市熙熙攘攘的马路上，这辆踏板摩托车外壳破得可谓千疮百孔，尾部像放屁似地喷出袅袅袅袅连绵不绝的白色尾气。四年里被偷四部新摩托的秦天下定决心买下一部N手旧车，他保持外壳不变防盗，把里面的心脏——发动机修理更换一新。第一次开出去秦天羞羞答答还觉得既有碍市容又影响环保，渐渐的人车合一有了感情也就坦然受之习惯下来。

S市美术学院和他住处的所在是相邻的两个区，摩托车开开半小时就到。时间是五点四十，离约定的时间还有二十分钟，秦天把车停在学校对面的文具店门口。正是吃饭时间，学校门口已经停满了一长排奥迪、奔驰等各种各样的高档轿车，学生进进出出，女孩子像成人般地打扮入时花枝招展。

现在的女孩小小年纪就知道傍大款，秦天不由感叹物质文明的发达。他看看自己的"老坦克"，拍了拍车垫，自言自语道："兄弟，你要受人家的白眼啦。"

等了五分钟光景，黎黎走出校门，对秦天挥挥手，含笑走过马路。今天的黎黎看得出略加修饰过，虽然没有她表姐楚楚那样服饰千变万化美丽迫人，穿了条白色的长裙倒也气质清爽。都市里长裙不是流行色，反而把黎黎在众多进出的女孩中衬托得鹤立鸡群。

黎黎看了看秦天的车子，道"我们去哪里？"

秦天发动起马达，道："上来，一会你就知道啦。"

黎黎敛起长裙下摆，小心地侧身坐上"新大洲"，两只手轻轻搭在秦天的肩膀。

"老坦克"喷出一股浓烟，开动起来。

秦天把黎黎带到同一街区一家名叫"爱之屋"的台湾餐厅，刚进门他就后悔来错地方，万一这个店名给黎黎产生一种心理暗示可就大大不妙。既来之则安之，他只有硬着头皮领黎黎走上二楼雅座区。楼上音乐放着台湾的乡土情歌，情呀爱呀的撩得秦天更加不好意思。他暗骂自己怎么带小妹妹来这种地方。

两人入座。台湾老板，一个六十来岁慈眉祥目的老人家手里夹着一根燃着的香烟走过来，微笑地和黎黎点点头，热情地招呼秦天道 "你好久没来啦。"边说边顺手拖了张沙发椅坐下来。

秦天笑笑："是呀，很久没看见你老人家啦，还和以前一样精神，生意还好吗？"

老人家叹叹气道："没以前好啦，你来时也看到，边上新开了家韩国烧烤~~"他看看黎黎，对秦天笑笑 "你的女朋友很漂亮呀，我老人家没记错的话，她是第一次来吧，你们要喝什么饮料，我请。"

秦天心想糟糕，只有笑笑看着黎黎，黎黎脸上飞起红云，道："我喝椰奶就行。"

老人家对站立一侧的服务小姐吩咐："两杯椰奶，记在我老人家的帐上。"

这时楼上又走上来一拨男男女女，老人家低声对秦天神秘地说 "那个花白胡子的是台湾以前竹联帮的老大，现在老啦改做正行啦来S市投资，看不出来吧~~你们慢慢点菜，我等会再过来。"他对黎黎唠唠叨叨道："我老人家看过这么多人，这个小伙子人很好的，相信我老人家不错的。"他对两人点点头笑笑离去招呼新来的客人。

这下弄得秦天更加尴尬，他对黎黎道："这个老板很有一套呢，朋友黑道白道，五湖四海，生意做得很大，但每个来光顾的客人不管是点一桌上千的酒菜还是仅仅只点一碗六元钱的鲁肉饭，他都没有架子，亲自对你微笑服务。"

黎黎偷偷看着那位昔日的"竹联帮老大"又看看"老人家"，道："刚才已经领教过啦，很有意思，还有自己称呼自己'老人家'的？很像在家的感觉呢。"

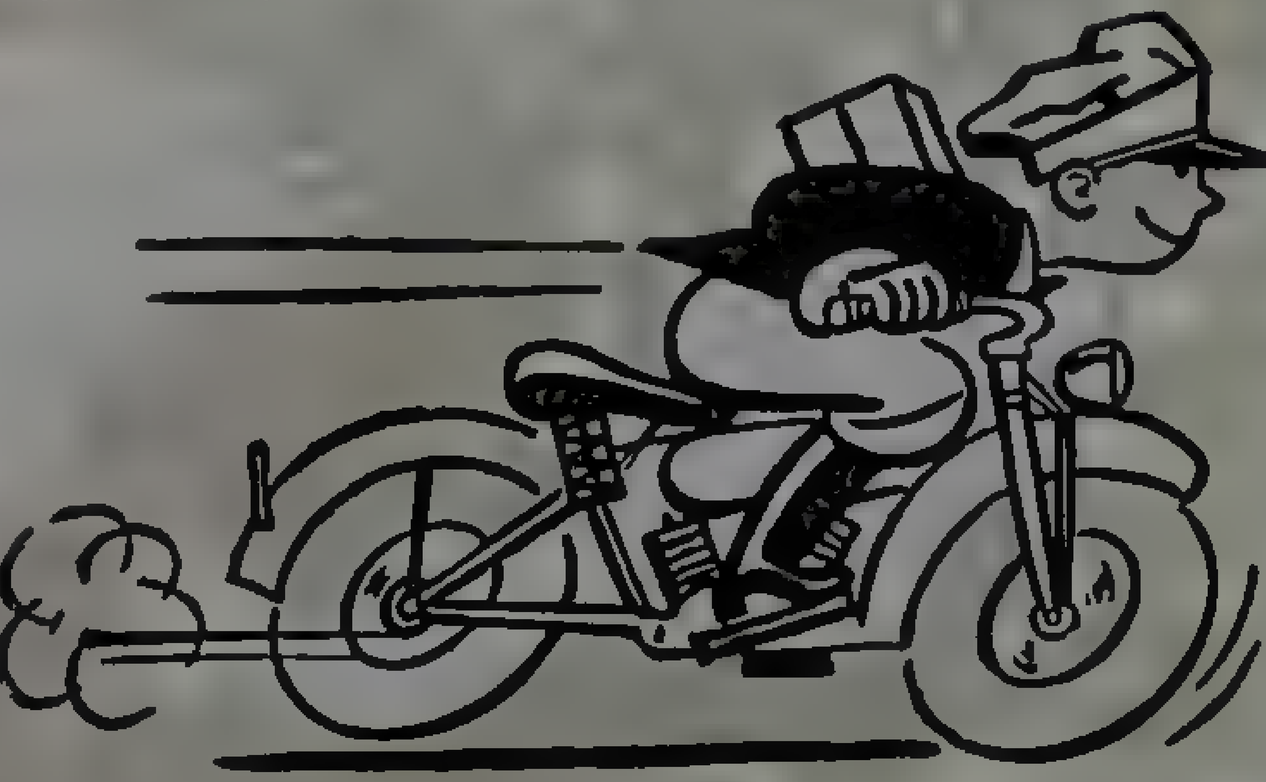
秦天把菜单递给黎黎，黎黎递还过来道："菜单我看着晕，你点吧，你吃什么我也吃什么。"

秦天开玩笑道："早知道你这么好打发，国际大厦凯悦餐厅我就带你去啦，在顶层看看星空喝喝西北风就OK搞定，也许我还会明月赋诗你还会临风作画。"

黎黎含笑道："我其实很好养的，只要供我一日三餐外加颜料画纸就行。"

秦天介绍道："这里的鲁肉饭是招牌，卤蛋卤得香喷喷的，卤肉丁也是精心加工而成，爽口香而不腻。我以前打牌~~"他差点说漏嘴，忙补充一句道："是和朋友玩'八十分拖拉机'，只要胃口不好，打车我都会不远千里而来，来回的车费有时都会超过吃饭的费用。"

他吩咐小姐上两碗卤肉饭和两碗冬瓜排骨汤，继续介绍："再加上这里的环境清雅，老人家热情，虽然价钱有一点点贵，还是值得的。"



黎黎看着面前古朴笨拙的木制小茶碗，道“这个茶碗很卡哇依呢。”

秦天楞了一下，随即醒悟“卡哇依”就是日文“可爱”的意思，笑道：“黎黎版主大人也很卡哇依呀。”

黎黎羞红脸道“不和你说了啦。”

一顿晚餐就在两人说说笑笑中完毕。

秦天、黎黎同老人家招呼告别出门后，黎黎一把抢过“新大州”的手柄，道：“我来开，你坐在后面。”

秦天怀疑地看着黎黎“你会？怕怕。”

黎黎轻松道：“小 CASE 啦，你只要把它发动起来，我来。”

秦天发动起马达，叮嘱道“你别看它外表破，它的心脏可像野马一样强壮，小心开慢点。”

黎黎接过“老坦克”的手柄，坐上去加大油门，道：“知道啦，老人家~~快上来。”

秦天跨上后座车子便开动起来，他犹豫了一下，双手轻轻扶在黎黎的腰间，小女孩的身材还是不错的，腰肢很纤细，他迷迷糊糊想着。

“老坦克”速度越来越快，在黎黎的调教下名副其实变成了一匹横冲直撞的野马。秦天只听见双耳风声，胆战心惊地大叫：“喂~~小心前面警察，我的车子没~~”

“牌照的”三个字还没有出口，黎黎随风而舞的长发飘在了秦天的嘴唇上。

第九节 双雄会

“天涯战队来讨教啦。”随着一声铜锣般的声音，铁塔似的宋亮踏进了梦森林店。

这时是周五下午五时许，店里的十来个人分成几堆：新请的店伙计小李子在耐心地教两个新手打牌入门；“魔法协会”的狂乱和几个牌手交换欣赏着黎黎新画的几张“黎黎牌”，不时发出赞赏的声音；还有四个人在牌桌上两两捉对厮杀；黎黎则坐在一旁闷闷不乐地翻着新出的万智牌杂志《非瑞克西亚世界》。自己找的网友雨天被表姐楚楚生生夺爱，“抢”了去教牌，楚楚虽然说借用一下，她心里总是觉的疙疙瘩瘩。他们都不由被宋亮的大嗓门一惊，不约而同向门口望去。

门口来了三条汉子，个个人高马大，老板娘素眉儿反应最快，最先迎过来，她招呼道“欢迎你们，什么时候到的？谁是宋亮呀？”

宋亮满脸堆笑答道“我没猜错的话，你一定是网上的素眉儿大姐，久仰啦，你好，我们刚下火车。”

素眉儿上下打量着这个一行三人中最结实的壮汉，他二十三四，一米八几的个子，剃着干练的板寸头，灰色的拉链衫灰色的长裤，肩上背着一个大大的旅行包，风尘仆仆，满头是汗。与其说是个思维缜密威震敌胆的牌手，不如说更像个体育运动健将。

她一边示意店里的小李子给他们倒水，一边问道：“你们这次来了三个人？”

宋亮坐下，椅子咯吱咯吱晃动了两下，宋亮吓了一跳，迅速站起。小李子端上水，又端过一把看来更结实的靠背椅道：“这把结实。”

宋亮心有余悸，先用手压了压椅子的坐垫，然后才放心地再次坐下，把旅行包搁在桌上，一边拿袖子擦汗，一边环视着梦森林店，道：“对，三个，本来四个都要来的，另一个临时有事。我们一下火车就迫不及待地过来啦，来看看著名的S市万智牌发源地，呵呵。”

“你就是宋亮？”“你们有没有牌换？”牌手们热情地围了过来。

宋亮打开旅行包拿出两大本厚厚的牌册给牌手们翻阅，他又拿出一条长长的精致牌盒，打开，里面有五六种不同颜色的小牌盒装着不同的套牌。他取出一盒，叫道“来，来，玩牌玩牌。”马上有人应战，拿出牌来坐到了他的对面。

宋亮指名道姓问道：“高华周五一般会不会来？还有‘魔法协会’的会长严青，‘猎人联盟’的王翔、程海武？”

素眉儿道：“说不定的，既然你们来啦也不急这一时半刻。这样，乖，大姐替你们安排，你们先在这里随意玩玩，我们附近有个旅馆，我看你们也累啦，等下带你们去好好休息。晚上我帮你联系高华他们，明天你们可以摆个友谊擂台赛，你们看怎么样？”

宋亮把牌一收，道：“好，素大姐，就全交给你安排啦。”他对同来的两个队友一挥手道：“我们撤。”



楚楚打开电脑，习惯性地进了非瑞克西亚世界网站，看到坛主素眉儿新发的一个帖子：“南方G市天涯战队明日在梦森林店设擂”。她心里道：“‘宋亮的衍生物’终于来啦。”

她给丝网绵绵 QQ 上留言“我明天加班不能去，你作为顾问，可要替我们‘闲人盟’争气呀，打败宋亮，气死高华。”

又给雨天留言：“明天四大武器主人之一宋亮设擂，好机会不要错过，去看看长点见识。”

周六的梦森林店，上午。

店堂正中央已经整整齐齐一字排开三张长桌，桌上铺着厚实的绿绒布，每张桌子上都有一个写着擂主‘天涯战队’队员名字的名牌，正中的一个赫然是四大武器主人之一“宋亮”——这是梦森林店拿出的贵宾级牌手待遇。

空调已经开到很大，店里还是感到热气腾腾，五十来平方的梦森林店人头涌动。三张擂台桌除了中间写着“宋亮”的空着没人坐，另外两张的擂台已经开始，众人分成两堆在围观，黎黎和丝网绵绵也在人群中。

宋亮在店里悠悠地踱着方步，一会儿看看左边队友的对战，一会儿又看看右边的。他一会儿又走到在一旁理牌的素眉儿处问道：“高华等下来不来？”

素眉儿道：“他今天加班，他说看能不能找人替，等会再打电话过来。”

宋亮问道：“高华是做什么工作的？”

素眉儿道：“电脑软件设计。”

S市资格最老的万智牌牌手，‘魔法协会’的会长严青走进梦森林店的时候，牌手们已经吃过中饭，打擂继续中。宋亮正在和S市另一著名牌手‘猎人联盟’的王翔对战，四大武器之‘宋亮的衍生物’——游戏王顶级 MM 闪卡，已经铺满了半张桌子，双方优劣不言而喻。宋亮在拿着手机打电话，王翔犹自在皱眉苦苦思索。

严青看见围观的牌手中协会的会员狂乱也在，走近低声问道“怎么样？”

狂乱哭丧着脸道：“边上两桌还有赢有输，来宋亮这桌的都输掉啦。”

王翔苦思良久无解，摊牌长叹：“投啦。”他看到严青，让位道“严青还是你来吧。”

宋亮一边整理着他名闻天下的衍生物闪卡一边问道：“高华是不是经常来这里打牌？”

严青慢条斯理地捋起长袖，扶了扶眼镜道：“来，我们先来，三战两胜。”

店里的电话响起，素眉儿拿起话筒聊了几句挂下和宋亮说道：“高华说他一个小时后大约两点半钟到，叫你一定要等他。”

宋亮笑笑：“好，我等他。”

黎黎对一旁观战的丝网绵绵小声道：“你怎么不上呀？”

绵绵用手帕擦擦汗，道：“我，我正在找宋亮套牌的破绽。你看得懂他们的对局吗？”

黎黎摇摇头：“看不太懂，其实看看他们的表情我就知道谁要赢啦。你看，宋亮神态轻松，那个严什么的在擦镜片，但是动作不太利落，估计碰上麻烦啦。”

果然不出黎黎所料，交战双方十几个回合后，严青面色死灰，取下眼镜，木然直起身，艰难地吐出三个字：“你赢啦。”

宋亮看看表，环顾四周道“没事没事，小玩玩啦，不必当真，高华应该快来了吧？你们还有谁来玩吗？”

店里一下鸦雀无声。黎黎用手轻轻地推推绵绵，绵绵只顾擦汗，死活不动。

宋亮把衍生物牌一收，站起来笑笑道：“这样，我还是再等等他吧。”

“高华来啦！”“华哥来啦！”不知道是谁先叫了起来，跟着一片人欢呼叫了起来。本来被挤的水泄不通的店里，人群自动让开一条路，中国万智排名第一高手，剑宗代言人，四大武器主人之一高华稳步走了进来。

第十节 少年高手

宋亮大马金刀坐在擂主的椅子上，专心用他的衍生物闪牌在桌上摆图案造型，头都没抬一下，仿佛没有听到众人的欢呼。

高华径直走到宋亮桌前，桌上已经被宋亮用他的成名武器——“宋亮的衍生物”，摆出了一个大大的箭头图案，利箭仿佛带着呼啸声穿心而来，箭头所指，正是高华。

高华从袋中取出他的两粒巨大的 20 面骰子——“高华的骰子”，他轻轻一掷，两粒骰子发出清脆的撞击声，从箭头图案上滚过，一红一黑不偏不倚停在宋亮的手边。

宋亮缓缓地抬起头道：“你来啦？”

高华含笑看着宋亮，道：“对，我来啦。”

宋亮忽然哈哈大笑，他伸手做了个“请”的姿势。

高华入座。

其余的两个擂台已经停止，宋亮的两名队友站到了宋亮的身后，仿佛以高大的身躯给宋亮增威。人群全部围了过来，密不透风，店员小李子在忙着搬凳子摆设外层看台，给看不到的人站在凳子上看。

万智剑宗气宗两大宗师对决开始。

猜先。

高华提议：“掷骰子？”

宋亮摇摇头，利落地一个抄手，拿起桌上他的一叠厚厚的衍生物闪卡，目光闪闪道：“猜我手上牌数量的单双。”

高华笑笑道：“好，我是主，你是客，主随客便，就猜你手上牌的单双。”他抓起桌上自己的红色骰子，随手一掷，骰子停下，9。

高华道：“我猜你手上的牌是单。”

宋亮笑笑：“你输啦，我的闪卡数量是 40 张，双。”

高华也笑笑：“如果那样的话我赢啦。地上还有一张，你的手上只有 39 张，单。你可以数数。”

宋亮看看地上，果然有一张闪卡躺在自己脚边，可能是刚才打牌不小心掉下去的。他捡起来用手指弹了弹，似乎要弹去粘上的灰尘，面不改色道：“不用数啦，猜先你赢。”

高华先手。

宋亮取出手机关机，高华同样而为。

对决正式开始，“大海无量”套牌对“坟场不息”套牌。

黎黎实在挤不进去，她一个女孩子也不好意思和这么多男孩子密密地挤在一起，她和素眉儿在店柜台里聊着自己关于非瑞克西亚漫画论坛的构想，和素眉儿暂时成了店里激烈战事仅有的两个局外人。

店里的电话响起，素眉儿拿起接听，她皱皱眉头，对着话筒道：“高华现在在比赛，过一个小时不行吗？”

场内比赛双方正杀得如火如荼难分难解，你来我往，令人叹为观止。旁观者都在静静地观战，大气也不敢出一声儿，生怕扰乱了两位高手的思路。

“高华，你的电话。”素眉儿万般无奈地喊了一句。

众人一惊。

高华叹口气，对素眉儿道“叫她一小时后打来。”

素眉儿道：“说过啦，急事。”

高华对宋亮道：“抱歉，我去接一下。”

宋亮点点头。

一会儿高华回来，对宋亮和众牌手满脸愧色道：“我有急事，真的要走啦。”

场内喧哗起来。

严青和王翔拉住高华小声道：“成败在此一举，这是关键时候怎么能走？你走啦就没人能镇住宋亮啦。”

高华苦笑道：“我知道，但我家里确实有急事，对不住大家啦。”他对着场内众人歉意地抱了抱拳，扬长而去。

素眉儿小声对黎黎说：“是高华的女朋友打过来的，高华可是出了名的妻管严呀，没想到这种时候也会~~”

黎黎不屑道：“这样的人牌打得再好也没有出息，送给我也不要。”

宋亮依旧大马金刀地坐在擂主的椅子上，顾盼自雄，喊道：“还有谁要和我宋亮过招的吗？”众人被他气势所震，默然无语。

黎黎再次推推丝网绵绵，绵绵擦擦汗，小声道：“我，我还在想破解之法。”

宋亮呵呵大笑：“还有谁吗？我再等三分钟，如果没有，我们‘天涯三雄’也要走啦。”

沉默中。

一个声音怯怯地道：“我来试试吧。”正是店里新请的伙计小李子。

宋亮打量了一下他的新对手，小李子看上去十七八岁，皮肤黝黑，瘦瘦小小，体质文弱学生模样。不像一般对万智稍稍涉猎较深的牌手。他用的套牌没有用常见的彩色进口高级牌膜保护，而只是用廉价的国产塑料透明牌膜套着，给人新手的感觉。

宋亮不在意地笑笑道：“那我们就耍耍。”

刚才围观的人群渐渐散去，其他两张擂台桌成了换牌桌，不少牌手开始忙着和天涯战队的另两名队员互相换牌。

过了半个钟头，正中的擂台传出一个惊人的消息：宋亮输啦！

全场沸腾起来。

兴奋、好奇、惊讶、不可思议！两旁换牌的牌手带着不同的表情重新聚拢过来，中间的擂台桌又开始成为众目睽睽下的焦点。

第二局开始。

双方都面色沉重地在思考，小李子用的是一套奇怪的蓝色飞机套牌，以大量的飞行生物配合替代性反击迅速地击倒对手。

双方过招，冷静地抓牌，下地，释放生物和法术比拼。转眼，双方手牌消耗得很快，宋亮手上两张手牌，场上只有两个小骷髅在张牙舞爪，看来难以抵挡对手的飞行大队。他的坟场里堆满了自己生物的尸体，此时只要顺利释放出这套牌的核心——法术“坟场不息”——而不被对手的蓝色所反击，双方坟场里所有的生物就都要“肉白骨而重生”，成为宋亮坚强有力的衍生物大军。

宋亮回合，宋亮抓牌。他放下一块地，拿着手上的两张牌思忖良久，忽然问道“这回合我有没有放过地？”

小李子道：“已经放过地啦。”

宋亮下定决心似的释放出一只大巨魔，手中此时只剩一张牌。

此时一目了然，通过宋亮刚才的询问，傻瓜都知道宋亮手中那张一定是地牌。

小李子不疑有它，放心地用自己仅有的能量反击掉宋亮的大巨魔。

宋亮摊牌：坟场不息。

出乎全体的意料，所有人都被宋亮的瞒天过海之计骗过，全场S市的牌手情不自禁地为对手鼓起掌来，智慧，此时没有地域之分。

宋亮边数双方坟场生物牌的数量，一边放出游戏王闪卡，威震天下的四大武器之一，“宋亮的衍生物”！

思索半晌，小李子把手中牌一拢，背朝下扣在桌上，提议道：“这局我输，第三局不用玩啦。我的套牌克你，我们又是车轮战，对你不公，我们平手吧。”

宋亮用袖子擦擦汗，舒出一口气：“好，一比一平。我能看看你的套牌吗？”

宋亮借过小李子的套牌一看，更是凛然一惊，小李子的套牌居然和一般的套牌大相径庭，以银牌和普通的铁牌为多，稀有价昂的金牌寥寥无几，是一副花费极少高手通常不屑一顾的贫民套，然而就是这样一副看似普通的贫民套居然和四大武器之“宋亮的衍生物”战成平手！

宋亮由衷地对小李子说道：“你这套牌设计得不错，打得也不

错，能放能收，更有大将风度，你叫什么名字？"

小李子结结巴巴地道："我，我，我叫李平。"

宋亮搜索枯肠实在想不起万智圈有李平这号人物，顿时来时的争雄之心大灭，只觉万念俱灰，心道："罢啦罢啦，高华没分出胜负倒也罢啦，想不到却被一个名不见经传的毛头小伙子逼成平手，几乎就要阴沟里翻船。"他摇摇头道"没听说过，不过很高兴今天能认识你，好好打，你现在差的只是大赛临场经验，假以时日，必成一代高手，希望不久今年的'华山论剑'能再次看见你。"他抽出一张游戏王闪卡道，"这张牌是我的衍生物之一，和我朝夕相处，征战南北，今天就送给你做个纪念吧。"

小李子迟疑道："这，这很贵的吧？"

宋亮把闪卡放在桌上，呵呵笑道："再贵也没有朋友的友情珍贵~秦大姐，我们撤啦。"他把牌册牌盒一古脑往包里一塞，厚实的手掌一挥，天涯战队全体而退，来也匆匆去也匆匆，顷刻消失得无影无踪。

店里剩下拿着"宋亮的衍生物"发呆的小李子和围着他欢呼的人群。

第十一节
闲人大会

周日上午，楚楚的家里，"闲人盟"S市总舵第一次大会。说是大会，其实是一次轻松的 Party，本来这次聚会时间是定在上周，后来楚楚听取民意，改在了今天。

楚楚一大清早就把父母支去亲戚家搓麻将，整个家完全成了她的自由天地。她家的客厅二十多平方，非常的宽敞，她布置了一下，还特意把阳台上的两盆花端了进来，使房间生机盎然。

客人们陆续到来，七八个人，大学生居多，聊天的聊天，换牌的换牌，吃东西的吃东西。她看到丝网绵绵，问到："雨天怎么还没来？我的那个表妹黎黎也是，这么热闹的活动平时早来啦。"

绵绵抓抓脑袋"莫非今天是晴天，所以雨天不来啦。"他眨眨眼睛"你不是他的师傅吗？你不知道我怎么知道？"

楚楚用眼睛瞪瞪绵绵道"绵绵，你什么时侯学得这么贫嘴的？小心讨打。"

绵绵吐吐舌头道"不敢。我去打个电话先。"他在矮柜上找到电话，拨通秦天的手机，看看四周压低声音道"今天来的都是些生面孔，可能都是些新手，应该不会有你的熟人。"

不一会儿门铃响了起来，楚楚开门一看正是秦天。

秦天捧着一只绿油油的大西瓜，往楚楚面前一送，笑笑道："这是徒儿对师傅的一点孝心。"

楚楚嗔道："少来，我不吃这一套，你来晚啦就该受罚。"楚楚把秦天让进门，大声宣布："这就是我的徒弟雨天，他今天来晚一个小时，大家说说怎么罚他？"

大家七嘴八舌起来，秦天看着绵绵苦笑，绵绵双手一摊，做了个爱莫能助的手势。

楚楚道："这样好啦，等下中午罚他一个人洗碗。"

一片"好哇"的起哄声。

楚楚看着绵绵道"绵绵你也不要幸灾乐祸地一个人偷笑，昨天宋亮设擂，你躲到哪里去啦，给我们闲人盟抹黑，罚你——切菜。"

门铃再次响起，趁着楚楚转身开门的档儿，秦天给绵绵做了个鬼脸，两人相视而笑。

这次是黎黎。

楚楚道："黎黎，你迟到这么久，就算是我表妹，也该受罚。"

黎黎道："姐姐，我给你带来一个人，应该可以将功折罪吧。"她对着门口旁边招招手，小李子走了过来。她介绍道："他就是昨天大战宋亮的李平。"小李子手里提着背包，局促地和楚楚打了个招呼。

昨天的战事在网上一个晚上已经传得飞快，现在谁都知道梦森林店卧虎藏龙，有着一个深藏不露的店伙计小李子。楚楚看看文弱的小李子，心中暗道："看他老实巴交的样子，竟然能用贫民套逼平宋亮，当真是人不可貌相呀。"她一边把他们让进来，一边向小李子问道"今天你不用去店里上班吗？"

黎黎抢着回答道"是我给秦大姐说情的，小李子昨天立了大功，今天应该放假休息一天，秦大姐同意啦，我就带着他来玩玩。姐姐，闲人盟多了一员猛将，你该奖赏我什么？"她看到坐在长沙发上的雨天，含笑和他点了点头，走过去坐到了他边上。接着对楚楚道"你的徒弟雨天实在是太笨啦，不如将他逐出师门，改收小李子做徒弟。"

楚楚道"这个~再说，雨天试用期一个月还没满，再给他些机会。至于小李子~他现在已经名震江湖，我又怎么收得动他为徒？"

房里的诸人有不少最近去过梦森林店认识小李子的，和他热情地打着招呼，问他要牌册看，有一个和他说道："马上就要说到你小李子的故事啦。"

一个网名叫"北风猎鹰"的大学生正在眉飞色舞地讲高华和宋亮的对战，讲到高华因临时电话有事不能完成比赛，众人皆发出遗憾的声音。

秦天不自禁地一拍大腿，叫道"高！"众人都向他看过来。

秦天意识自己的失态，笑笑道："没什么，我是说他们比赛一定很精彩，可惜我没能去看。"

绵绵补充了一句，道："你去了也不一定看得懂。"

秦天"呵呵"两声不再做声。

故事继续，这次是讲小李子大战宋亮的衍生物。

楚楚搬了把活动的卡通椅，坐到秦天的另一边，小声和秦天道"莫非你看出高华有什么不对？"

秦天对楚楚眨眨眼睛，同样小声道："你是个冰雪聪明的女孩，你想想，听黎黎说，高华的女朋友好歹也会玩万智牌，自然知道万智牌的乐趣也知道那次比赛对高华的重要性，怎么会早不来电话晚不来电话，而且没有任何商量的余地。"

楚楚眼波流转，道："难道高华是借着电话开溜？"

秦天含笑不语。

楚楚眼睛转了几转，道："我明白啦，宋亮此行矛头直指高华，如果他不出战，必然名声受损，今后再难抬头，所以他一定要来。但结果出战他为什么又不比下去呢？莫非他怕输了丢脸？"

秦天笑笑"高华其实非常好胜，输牌固然是个大打击，遇上宋亮这样的对手他必定要全力以赴，但如果为了赢牌而要暴露他最新研制的'秘密武器'的话——别忘啦，马上就要'华山论剑'——也是痛苦，输不得也赢不得，此时最好的办法就是~"

楚楚接道"溜。"

两人相视微笑。

楚楚目光闪闪看着秦天："你怎么对高华这么了解，难道你认识他？"

秦天打了个哈哈道"没有啦，只是依常理推断而已。"

楚楚看了秦天几眼，大声对众人道："肃静肃静，现在人都到齐啦，离吃饭还有一段时间，今天是我们闲人盟的第一次全体聚会，所谓闲人，不是指表象，乃是指神韵的'闲'。这样吧，我们轮流介绍一下自己，并讲讲自己是怎样学会万智牌的。"她看到众人一致赞同，说道："那先从我开始吧~"

一会儿轮到秦天，秦天道："我叫雨天，学万智牌的经历很简单，一句话可以概括，那就是~"他对楚楚眨眨眼睛："有幸拜倒在楚楚师傅门下，于是，我的万智生涯开始啦~"绵绵已经笑地喘不过气。

轮到小李子，他刚要开口，翻阅他牌册的"北风猎鹰"情不自禁地大叫："哇，小李子，你竟然有秦天的签名！"

秦天手一抖，拿着的一杯水不小心泼在身旁楚楚的裤子上，大家一起向他望过来。【未完待续】







微软的硬件，包括鼠标、轨迹球、键盘、手柄、摇杆、方向盘……因为和其 Windows 操作系统良好的兼容性，再配合上乘的人体工学设计和精良的做工，一直广受电脑爱好者的喜爱，成为国内玩家中，和罗技齐名的高品质外设品牌。

但令人遗憾的是，长期以来，由于各方面原因，微软硬件产品在大陆市场始终无法从正规渠道购买，只有极少数玩家辗转通过国外亲友带入关，或以走私渠道购买水货甚至是质量参差不齐的散装货。

就在本月，编辑部终于获悉，微软已经正式确定了其硬件产品的国内代理，并即将于 8 月在各大城市全面上市。届时，玩家将可以以合理的价格，购买到质量可靠，有售后保障的正规行货。

编辑部也在第一时间因应此事件，组织了针对微软的采访。现在就请您和我一起走近微软的硬件产品看个明白。



一、厚积薄发

就象罗马不是一天建成的，微软的硬件也不是一夜之间扬名天下。然而当您想起微软时，通常不会立刻想到它的硬件。但一旦了解了微软硬件产品和它的发展历史，相信您一定会对它产生极其深刻的印象。自从微软 1975 年成立至今，在最近的 20 年中，一个服务于硬件产品的，包括多种学科的研发团体一直在不懈地工作着。它的组成人员包括人体工学专家、工业设计师、电子工程师、电气技术人员以及业务代表，正是这个高度专业的团体改变了人们对微软硬件的看法。

在最初设立这个团体的时候，其目的在于增补公司软件业的发展。然而这个 200 人的团体现在已经发展成为一个分类性的领导组队，并且它的研发能力、创业精神以及发明才能为公司内外所周知。

为了积极响应用户对硬件产品舒适性、易用性以及高性能的追求，微软硬件团队发明了一系列工业上的新技术，并融合众多创新成果，从而向市场不断推出众多划时代的产品

微软硬件产品涵盖电脑外设的多个领域，而其中最知名的当属它的鼠标（含世界上第一个轨迹球）和键盘系列。让我们以此为例，看看微软一路走来的辉煌成就。

二、大事纪年

1982 年，微软硬件团队成立，同年开始负责研发公司第一款专门针对 Microsoft Word 兼容的鼠标。

1983 年，第一只微软自主研发，自有品牌的鼠标诞生了，这是微软作为以生产软件为主的公司开发的第一个与 PC 机兼容的鼠标，它一经上市便广受欢迎。

1985 年，全新设计的 Microsoft Mouse 5.0 面市，和前代相比，5.0 鼠标具有更高的分辨率和更小的工作噪音——按键轻柔而宁静。

1986 年，这款 Microsoft Mouse 5.0 鼠标成为微软公司第一个获奖的硬件产品，它带动了市场的消费热潮并在 PC 用户中迅速普及。

1987 年，新款方形的微软鼠标推出。它拥有通用型的接口以及更为舒适的人体工程学设计。这款鼠标的面市，替代了之前销售的其它微软鼠标。

1989 年，微软鼠标的累计销量突破 2 百万件大关，大大超出了以往此类产品的销售数量记录。

1991 年，微软对产品研发进行细化，针对笔记本电脑用户，专门设计出 BallPoint Mouse。

1993 年，微软的专业人员前后花费了两年的研发时间，充分研究人们的手部特点，终于设计出第一款符合人体工学的鼠标 Microsoft Mouse 2.0。而前文提到的 BallPoint Mouse 更被美国航空航天局（NASA）引进到进行太空探索的航天飞机上使用。

1994 年，继广受欢迎的鼠标系列之后，微软又开发出第一款符合人体工学设计的键盘 Natural Keyboard，并于同期正式上市。当然，微软硬件部门也顺势将其创新的 IntelliPoint 配套驱动软件应用于 Microsoft Mouse 2.0 中。这些软硬件的搭配组合，为微软赢得了众多的工业技术奖项。同年，微软宣布 Microsoft Home 鼠标问世。

1995 年，微软针对电脑普及化速度加快和使用者日益低龄化的趋势，推出第一款专门为儿童设计的鼠标 Microsoft EasyBall——当然，它为微软又赢得了一系列奖项。

1996 年，微软迄今最具知名度的鼠标系列 Microsoft IntelliMouse 正式上市。这一系列的鼠标融合 Microsoft Mouse 2.0 屡获大奖的人体工学设计，同时率先安装了功能强大的滚轮。如今，鼠标滚轮已经成为用户使用最频繁的附加功能之一。

1997 年，微软再接再厉，推出同样配备滚轮的轨迹球——IntelliMouse Trackball，为桌面空间紧张和专业图形设计用户提供了更多的选择。

1998 年，这大概是微软硬件部门从成立起最忙碌的一年。微软在它所涉及的每一个硬件领域都有新产品问世。同年，集中体现舒适性和人体工学设计的 IntelliMouse Pro 和 Natural Keyboard Elite 正式面市。和其前辈一样，这两款产品在高端用户中引发了新一轮抢购狂潮。

1999 年，微软再次领先业内同侪，推出了世界上第一款光学（Optical）鼠标产品，这一系列包括 IntelliMouse Explorer、IntelliMouse Optical 和 Wheel Mouse Optical。这些产品为微软赢得了一系列奖项，并引导光学鼠标迅速流行开来。随后，包括罗技电子在内的诸多知名外设大厂，纷纷推出自己的光学鼠标系列。光学鼠的诞生也成为自上个世纪 60 年代鼠标问世以来，在点击设备上取得的最大技术进步。

同时，符合人体工学设计的 Natural Keyboard Pro、便于上网的 Internet Keyboard Pro 和连接方便的 USB 接口、配备多媒体热键的 Internet Keyboard 也相继诞生。

2000 年，微软的光学鼠标和键盘凭借卓越的技术和性能深受用户喜爱，销量一路窜升的同时，更几乎囊括了该年度同类产品的所有优秀技术奖项。而 Trackball Optical 和 Trackball Explorer 两款光学轨迹球也开始量产，并获得多个奖项。

2001 年，微软推出第一款采用该公司新一代改良型 IntelliEye 芯片专利和节能技术的无线光学鼠标——Wireless IntelliMouse Explorer。在采用全新的电子设计和使用更加舒适的外形后，IntelliMouse Explorer 和改进版 IntelliMouse Optical 的定位更精确。

同时，Microsoft Office Keyboard 键盘也诞生了。这款键盘把独特的外形设计（众多的快捷按键）和前所未有的软件（IntelliType Pro 附属驱动工具）集成为一体，成为全球第一套专为 Office 办公软件优化的硬件产品。

IntelliMouse Optical 和 Trackball Explorer 两款鼠标在这一年获得了工业设计杰出奖，更被收入著名的纽约现代艺术博物馆（Museum of Modern Art Work），作为工业领域中创新设计的优秀典范而展出。

2002 年，微软又抢先推出全球第一套使用蓝牙（Bluetooth）技术的桌面产品组合。这一产品套件包括一套使用 Bluetooth 技术的键盘、鼠标以及一个使用 USB 接口的 Bluetooth 无线接收器。Bluetooth 比现有的小功率无线方案具有更好的可靠性和安全性，并且可广泛应用于移动电话、PDA 和打印机等上百种设备中。



一、传统与改良

在开始欣赏微软精彩的硬件产品之前，有一个词我们必须稍微多花些时间来解释，因为它将在下面的文章中反复出现，这就是 IntelliEye。

今天，鼠标作为个人电脑必不可缺的基本组成部分之一，它的作用和重要性正被越来越多的用户所了解。但一只小小的鼠标所涉及的技术细节，可能对多数人而言就显得比较陌生了。这里，我们仅就众多技术要点中的"定位"略谈一二，为大家介绍一下微软的专利 IntelliEye 光学感应技术。

从鼠标诞生到 1999 年微软推出全球第一只光学鼠，在 30 多年的发展过程中，光学机械鼠标一直扮演着主角。

机械式鼠标的基本原理是由鼠标底部的橡胶重球带动两根 90 度排列的定位轴。而定位轴的两端连接圆形光学编码器。机械式鼠标的编码器由一片有很多狭缝的圆盘，以及两侧的光电管和发光二极管组成。

当鼠标在桌面移动时，橡胶重球带动光学编码器上的圆盘转动，光电管开始收到断续的信号。微处理器即可由这一系列信号及其相位差，计算出鼠标移动的方向和距离，并转换成鼠标箭头在屏幕上相应的位置改变。现在我们常说的"机械式"鼠标，正确提法就是指这种"光学机械式"鼠标。

光学机械鼠标虽然经历了长时间的发展和改进，但仍然无法突破其自身的众多先天缺陷。由于光学机械式鼠标采用机械传动部件来进行定位，所以机械部件容易磨损，同时其有限的定位精度也难以大幅度改进。同时，用户更需要经常对鼠标内部进行清理，以除去由橡胶重球带入其内部的污垢。

二、革命性的突破

1999 年微软推出全球第一款光学定位鼠标，彻底改变了鼠标的发展方向。那么光学定位鼠标的工作原理又是什么呢？

把任何一只光学鼠标翻过来，您都可以看到一个小"凹坑"，里面埋有一组小巧的棱镜和透镜。鼠标工作时，光头透过棱镜发出一束很强的红色光线照射到桌面上，然后通过桌面不同颜色或凹凸点的运动与反射，来判断鼠标的移动轨迹。简单来说，这个过程非常类似人眼的观察动作。

光学鼠标的问世，使用户在使用鼠标时不用再经常对其进行清理，而且可以在几乎任何物体表面上正常工作（除去透明物质，如玻璃）。这使得鼠标的使用更简单，适应领域更广阔。

最初的光学鼠标，采用的定位芯片都由安捷伦公司生产。该公司的光学定位芯片每秒可以采集并处理 1,500 张图像，这在一般商务和家庭应用中足以应付需要。但对于追求高灵敏度的玩家——特别是喜爱游戏的发烧友，在诸如《QUAKE Ⅲ ARENA》和《反恐精英》等游戏中，一个瞬间的大幅度动作（如快速 180 度转身），足以使鼠标失去控制。这一缺陷使得早期光学鼠标的性能大打折扣。

采用这种光学定位芯片的鼠标在慢速移动时工作良好，但一旦用户高速移动鼠标，屏幕上的光标便不知飞向何处了。设想一下，当您需要快速移动鼠标到屏幕另一侧，希望点击[保存]按钮，可光标却飘向屏幕另一端的[关闭]，这是多么令人烦恼的体验。如同采用每秒 24 帧的普通摄影机无法拍摄子弹飞行一样，只有 1,500 帧采样的普通光学芯片无法满足用户更高层次的需求。虽然后期某些厂家通过改造，可以使芯片达到 2,500 帧的速度，但仍然无法彻底改变上述问题。

为解决这一困扰光学鼠标效能的大问题，微软开发出拥有自主知识产权的专利——新一代光学定位芯片 IntelliEye。该芯片可以提供高达 6,000 帧 / 秒的采样能力，是目前能够传达和追踪的最快速度。这项卓越的技术带来更准确的光标控制和精确定位，即使最苛刻的游戏玩家也会对它的响应速度感到满意。

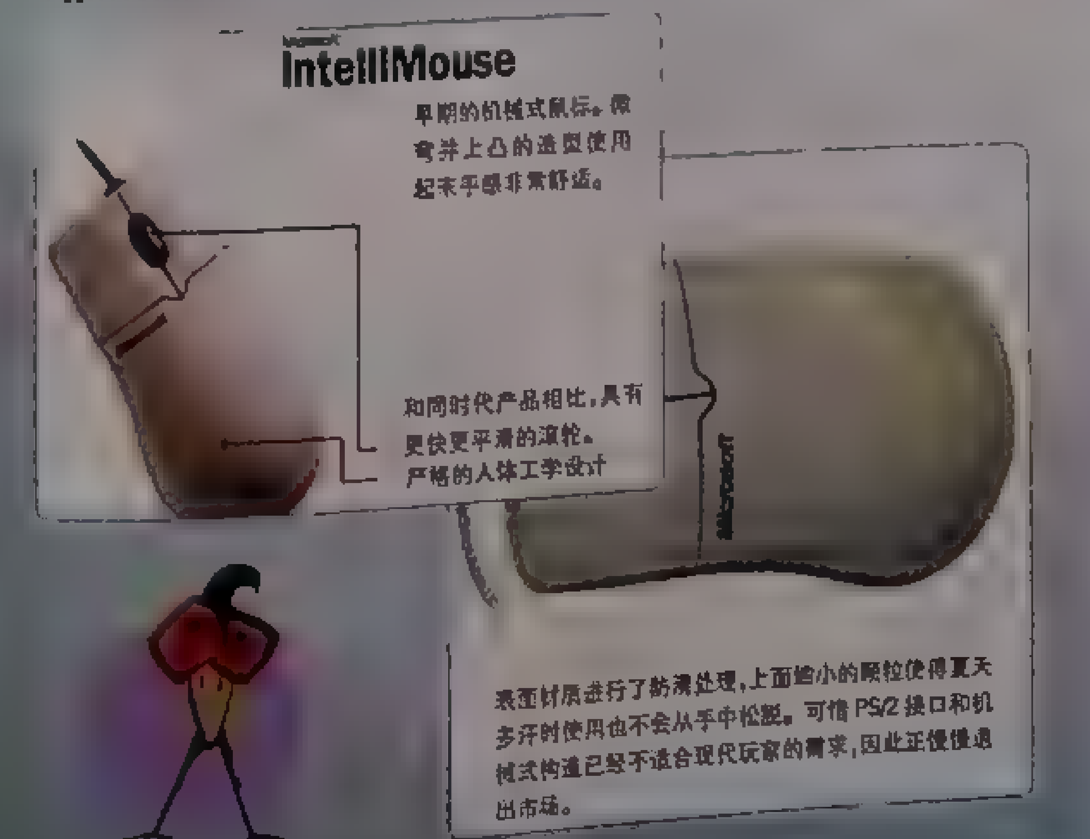
来详细看一看 IntelliEye 光学感应技术带来的好处

- 改善追踪速度，使用光学感应技术鼠标的用户最常抱怨的就是在快速移动鼠标时，屏幕上的光标无法及时响应并定位。之所以出现这样的问题，是因为大部分光学鼠标正常工作的最大容许移动速度仅为 14 英寸 / 秒。但根据权威技术组织的调查显示，相当数量的用户，在使用电脑时，鼠标的移动速度最多可以达到 30 英寸 / 秒。这个数据比现在的鼠标性能上限超出太多。而微软研发的 IntelliEye 光学感应技术则因为拥有高达 6,000 帧 / 秒的采样能力，而使其追踪速度提升至 37 英寸 / 秒，完全可以满足玩家高速移动鼠标的需要。
- 增加精确性：IntelliEye 光学感应技术提供目前业内最优秀的精确的定位，对于最严苛的专业应用也可以游刃有余。
- 经久耐用：因为没有鼠标重球和定位轴等机械部件，光学鼠标不易磨损也无需清洁。IntelliEye 光学传感器能够长久保持准确性，嵌入式设计的镜片绝不会碰到桌面，因此您也不需担心物理损伤问题。
- 广泛的适用介质：采用 IntelliEye 光学传感器的鼠标可以在绝大部分物体表面正常工作。不仅是桌面，甚至不必非要在平面使用。只要不是诸如玻璃等透明的物质，您都可以随意操作——包括您的裤腿。



一、"指点"江山——鼠标篇

1、[IntelliMouse PS/2]



2、[Wheel Mouse Optical]



它的滚轮，在浏览网页、移动文件和执行其它的电脑应用程序时，平均可以增加 28% 的卷动速度——相当于 3 页或更多页数。厂家同时提供 USB 和 PS/2 接口，不论您的机型新旧，都不必担心安装时出现兼容问题。同时因为 USB 接口的存在，它更支持专业图形人士常用的 Mac 电脑，跨平台使用也毫无问题。

3、[IntelliMouse Optical 1.1A]



相对于入门级的"极动鲨"，"红光鲨"拇指位置的凹槽令你把握鼠标更稳定，恰逢其位的额外按键，让玩家不必频繁移动手指就可以操作。鼠标侧边使用有独特的弹性材质，您会很自然地握住这个"小老鼠"。

两个额外的按键，默认状态下被定义为浏览网页时的[上一页]和[下一页]。玩家不需要再点选 IE 上的工具列。当然，凭借强大的 IntelliPoint 软件，您可以随意更改这些按键的功能——甚至支持由多个按键组成的"宏"



4、[IntelliMouse Explorer 3.0A]

"银光鲨"是微软采用 IntelliEye 技术光学鼠标中的主力产品。从品质到价格均走高档路线。但这并不影响广大电脑用户，特别是游戏发烧友对它的喜爱。月前在北京举办的"硬件从此燃烧" QUAKE 3 游戏大赛上，笔者就在现场发现有不下 10 位选手使用它做自己的 "武器"。和早先推出的 IntelliMouse Explorer 相比，新 3.0 版"银光鲨"高度和宽度均有所缩减，整体曲线更柔和细腻。老版"银光鲨"对手掌偏小的亚洲人而言，操作起来略显笨拙；而新版通过对细部的调整，即使是手掌细巧的女孩子，也可以轻松推握，操作自如。当然，新版"银光鲨"最大改进还是在于采用支持 6,000 帧/秒采样的新光眼，这是它和旧版的最本质区别。



早期版本的 IntelliMouse Explorer

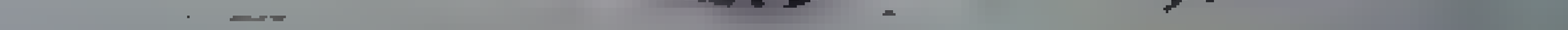
最新版本的 IntelliMouse Explorer

5、[Wireless IntelliMouse Explorer]



因为无"限"，因此自由，因为无"线"，因此畅游。免除电脑旁多余线路带来的杂乱感，让您更随心所欲的操作。"无线闪灵鲨"使用两个共通频道，能降低无线电通讯频率的干扰，而且还可将接收器放置在您看不见的地方。透过灵巧的电池状态指示器，玩家可以随时掌握电池电力使用状况。

突破性的省电技术能有效延长电池使用寿命。智慧型感应设计，在您碰触到滑鼠时会自动启动光学感应。将手移开时，稍过片刻鼠标自动进入[休眠模式]。智慧型照明让滑鼠在黑暗状态发出明亮的光线，而在亮度充足的环境则调暗光线以节省电力。智慧型表面侦测让您在将滑鼠偶尔抬高、移离表面时能自动感应，并进入[休眠模式]作为回应。



"无线闪灵鲨"全家福



二、"击"扬文字——键盘篇

1、[Natural Keyboard Pro]



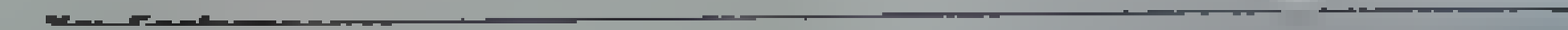
Natural Keyboard Pro 在它的前代 Natural Keyboard 和 Natural Keyboard Elite 键盘的基础上，进一步完善了人体工学设计。从带坡度的腕托，到左右分列的按键布局，处处都体现着对用户健康的关注。新增的 19 个快速键和 2 个 USB 端口，前者让您可以直接从键盘上网、收发电子邮件和播放 CD 并控制音量，后者则帮助用户直接将新增的 USB 设备从键盘连接至主机。配套的 IntelliType Pro 软件使用户可以完全自定义键盘的使用习惯，满足您的个性化要求。

2、[Microsoft Office Keyboard]

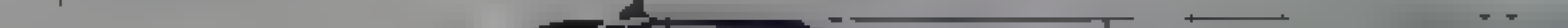


键盘提供的两个 USB 端口

2、[Microsoft Office Keyboard]



淡雅的银灰色键盘托、醒目的黑色键盘滚轮，加上乳白色的按键，Microsoft Office Keyboard 予人以造型优雅、时尚，触感细腻、自然的体验。和前面一款"自然键盘相比"，它同样提供 19 个快捷键和手腕支撑垫，而随键盘提供的 IntelliType Pro 更可以充分发挥出【F1】到【F12】等不常用按键的潜力。键盘滚轮是 Office Keyboard 独有的设计，使您手不离键盘就可以轻松滚动屏幕或进行页面缩放等诸多功能。



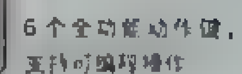
Office Keyboard 采用 USB 接口，提供 PS/2 转接头



拆后的 Office Keyboard

三、运筹"唯握"——游戏控制器篇

1、[SideWinder Game Pad USB]



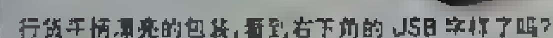
6个全功能动作键，支持可编程操作

按下手柄的 Shift，可定义键的数量便会翻倍

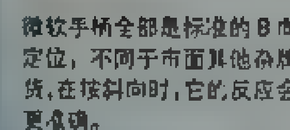
全数字的8向十字键

两个扳机键 可控制副武器或作尾舵

SideWinder 中文直译就是"响尾蛇"。这款手柄是国内用户最常见的微软游戏控制器。此次正规渠道代理的产品，和市场上150多元的散装水货相比，一是表面做工明显处理的更细腻，二是采用了响应速度更快的 USB 接口——除非您单独购买专用的游戏介面卡——否则估计玩起 FIFA 来，有些细腻动作再也不会象声卡 Game Port 接口那样产生轻微的延迟啦。

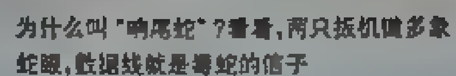


行货手柄漂亮的包装，看到右下角的 USB 字样了吗？



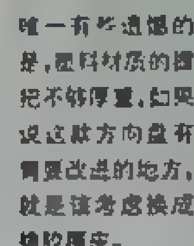
微软手柄全部是标准的8向定位，不同于市面其他杂牌货，在按斜向时，它的反应会更准确。

《生化危机》的 Fans 注意，它可是 CAPCOM 指定的 PC 版游戏控制器



为什么叫"响尾蛇"？看看，两只扳机键多象蛇眼，数据线就是毒蛇的信子

2、[SideWinder Precision Racing Wheel]



唯一有些遗憾的是，塑料材质的握把不够厚重，如果说这款方向盘有需要改进的地方，就是该考虑换成橡胶握套。

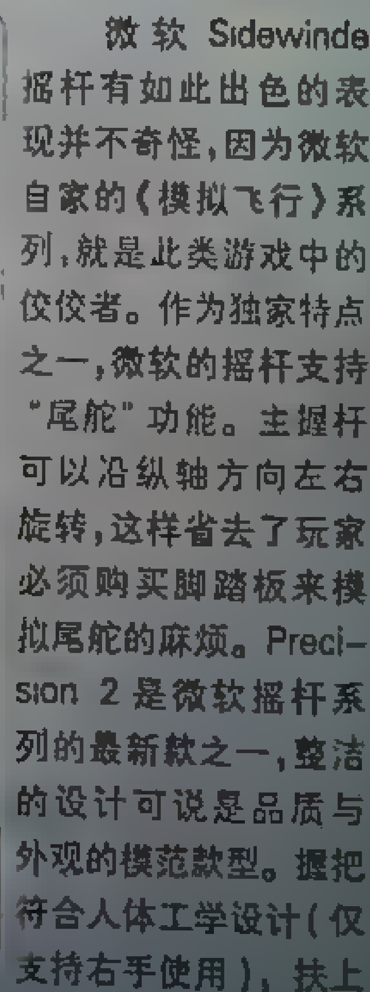
方向盘后面有两个按钮，默认用于换档，前方的6个按钮供玩家根据自己喜好定义功能。踏板的大小和弹性都很合适，长时间踩踏也不会影响精准。准确及时的加速与煞车是致胜的关键之一，转向的精准程度让人惊异——由于使用光学系统，它从不出错也不会磨损。轻轻松手，自动调整到中心归位，不愧是与罗技并称的"市面上最精准的方向盘"。



踏板踩上去很舒服，既不松软，也不僵硬

3、[SideWinder Precision 2]

别名"神准快杆"。如果您是 Hardcore 级模拟飞行玩家，那么这支摇杆的专业化程度也许不如 CH 等知名大厂。但对于绝大多数游戏爱好者而言，"神准快杆"绝对是同类中的上上之选。

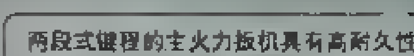


微软 Sidewinde 摇杆有如此出色的表现并不奇怪，因为微软自家的《模拟飞行》系列，就是此类游戏中的佼佼者。作为独家特点之一，微软的摇杆支持"尾舵"功能。主握杆可以沿纵轴方向左右旋转，这样省去了玩家必须购买脚踏板来模拟尾舵的麻烦。Precision 2 是微软摇杆系列的最新款之一，整洁的设计可说是品质与外观的模范款型。握把符合人体工学设计（仅支持右手使用），扶上去很自然地就与手部紧紧结合。

按钮与苦力帽位于把手顶端，设计相当理想。神准快杆包含8个编程按键，4个在底座，另4个在握把上。为了便于玩家定义功能，每个按键都标有凹刻的编号。主火力扳机采用两段式的键程，轻微按下并不会马上启动武器，继续按，听到"咔嗒"一声轻响——屏幕上的飞机开火了——这逼真地模拟了真实空战的感觉。

为了让摇杆对操作的响应更精准，微软并没有使用常见的电位分压计（Potentiometer），而是更细腻的光学侦测仪（Optical Detector）。方向舵也和摇杆采用相同设计。但油门推杆的厚实感稍嫌不足，显得略微松垮。摇杆的底座其实并不沉，但因为配有高质量的防滑胶垫，所以相当稳固。编辑试图故意在电脑桌面推动它，但发现那需要相当大的力量才能勉强实现。

在 Windows 2000 和 XP 下安装时，"神准快杆"不需要驱动程序就可以被识别。在 Windows 98 下，您首先需要安装 DirectX 8.1，然后安装最新 3.02 版的微软游戏控制器软件包，最后还要安装一个小小的"神准快杆"补丁，然后就大功告成。有了附属软件，您可以自有地对按键编程——甚至是多达数个按键，不同延时的宏定义。

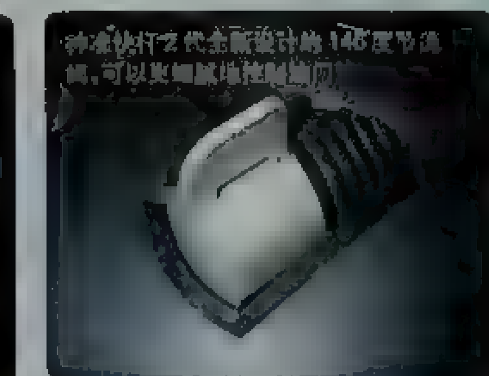


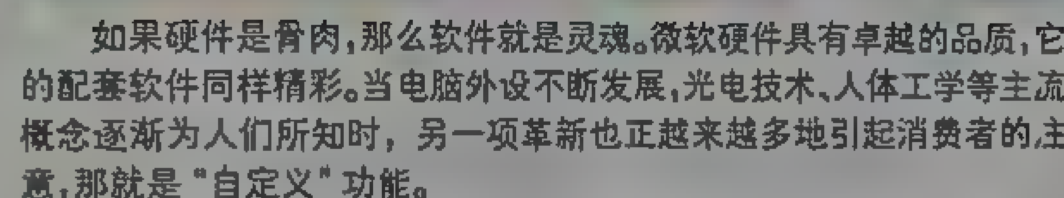
数字式的8方向苦力帽，逼真模拟驾驶员的视觉头盔

两段式键程的主火力扳机具有高耐久性



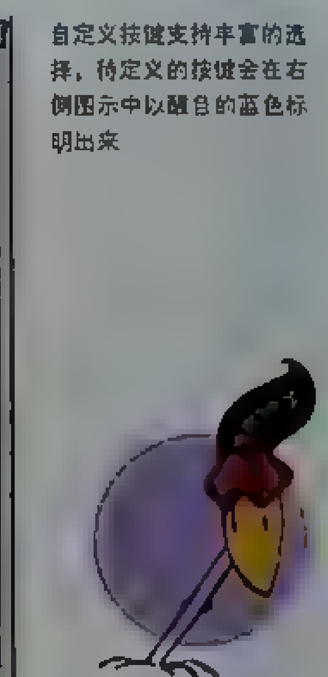
每个功能键都刻有编号，方便玩家记忆





如果硬件是骨肉，那么软件就是灵魂。微软硬件具有卓越的品质，它的配套软件同样精彩。当电脑外设不断发展，光电技术、人体工学等主流概念逐渐为人们所知时，另一项革新也正越来越多地引起消费者的注意，那就是"自定义"功能。

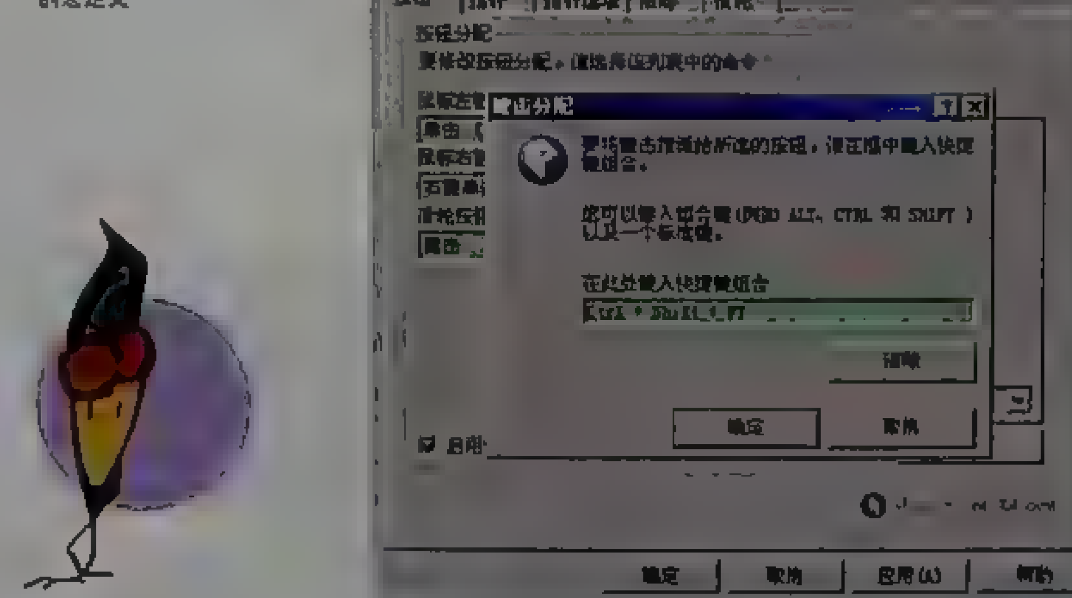
所谓电脑外设的自定义，就是通过软件驱动程序，帮助用户自行设定产品按键的功能，使它们根据您的偏好，来执行某项特殊功能。微软大多数电脑外设都具备自定义功能。它们在发售的套装当中，直接附带驱动软件。在消费者将产品接入电脑后，只须将相应驱动程序安装到电脑中，就可以自行定义产品各按键的功能。



自定义按键支持丰富的选择，待定义的按键会在右侧图示中以醒目的蓝色标明出来

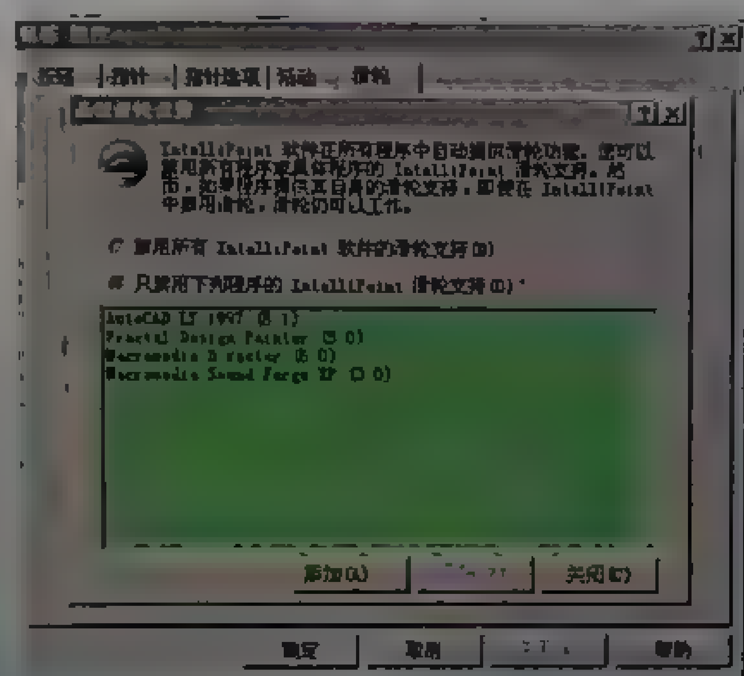
鼠标系列：微软鼠标不仅采用国际上最先进的 IntelliEye 光学感应技术，同时它的自定义功能也最全面、最领先。在微软鼠标系列产品中，一般都具有5颗可定义键，如 IntelliMouse Explore、IntelliMouse Optical 和 TrackBall Optical 等。微软鼠标驱动称为 IntelliPoint。

在这些产品中，您可以轻松地为包括滚轮键在内的所有按键重新进行定义。例如，您可以将鼠标左键设定成 Word 中的"复制"，而在 Excel 中则变成了"粘贴"或"插入"；或是将鼠标两侧按键设定成游戏中的特定武器或动作。这些功能键设定会极大地提高工作效率，增加您使用中的乐趣。即使是在只有3颗可定义键的 Wheel Mouse Optical 中，您也完全可以实现自定义梦想。和罗技、双飞燕、BenQ 的鼠标驱动相比，微软的自定义甚至支持诸如[Ctrl]+[Alt]+[F7]这样的组合键。对于某些会引起热键冲突的特殊程序，您也可以通过微软鼠标驱动指定，在该程序中屏蔽自定义功能。



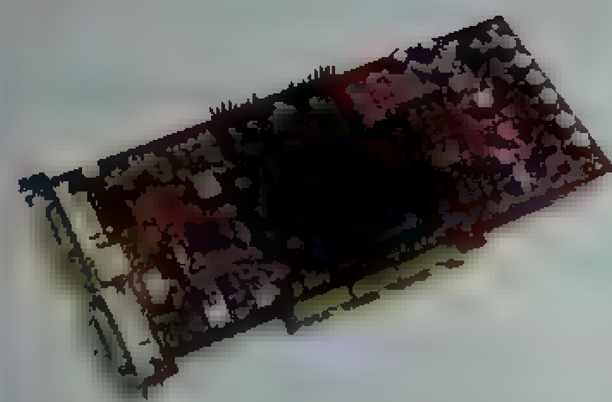
鼠标按键支持组合键的宏定义

键盘系列 微软键盘采用人体工学设计，最大程度保证使用者在操作过程中的舒适性，利于您的身体健康。如果您购买了 Internet Keyboard、Natural Keyboard Pro 或 Office Keyboard 中的某一款键盘，都将免费获赠专业版键盘软件 IntelliType Pro。借助它，玩家可以轻松实现功能键自定义。例如，将键盘上的功能键按从左至右的顺序依次设置成剪切、复制、粘贴、保存和打印等常用操作，从而避免您在处理文档时频繁进入窗口的下拉菜单。当然，您也可以把它们设定为发送 E-Mail、播放 CD 或 DVD、调整音量，或者单键启动自己喜爱的游戏程序。



对可能引起冲突的程序，可以指定屏蔽自定义功能

游戏设备 微软针对不同类型游戏软件的特点，设计出具有不同功能的游戏控制器。针对赛车游戏提供方向盘，针对枪战类游戏提供摇杆，而动作类或格斗游戏，当然是手柄的天下。为了使玩家更好地操纵游戏过程和更准确地"指挥战斗"，微软游戏控制器一般都至少设置8个可编程按键，如 SideWinder Precision 2，通过安装驱动，使用其中的 Recorder（记录器）选项卡，自定义可编程按钮后就可以在游戏使用。单键没问题，就是复杂的宏定义也没问题。■



精挑细选 Ti4600

nVIDIA 在发布 GeForce4 显卡后，一线大厂华硕、耕升、微星和丽台都在第一时间推出了其顶级 GeForce4 Ti4600 显卡。采用 NV25 Ultra 核心的 GeForce4 Ti4600 具有双顶点渲染单元、最新的光速闪存架构、全新的全屏抗锯齿模式以及极其人性化的 nView 功能。它在性能上达到了前代 GeForce3 Ti500 的 1.5 倍以上！因此 GeForce4 Ti4600 毫无疑问是高端显卡的绝对首选。但要知道目前价格最便宜的 GeForce4 Ti4600 也在 3 千多元，所以选购 GeForce4 Ti4600 当然要货比三家，慎重而行。

GeForce4 Ti4600 采用了目前世界上桌面电脑最为强劲的 NV25 Ultra GPU（图形处理器）。核心运行速度达到了 300MHz，集成有 6 千多万个晶体管的 NV25 Ultra GPU 在性能上达到了史无前例的成就，使所有 3D 游戏画面更加细腻动人。借助强大的 GPU，我们可以用这块显卡在 1027×768 象素的高分辨率下开启 4 倍反锯齿效果运行所有 3D 游戏，这是以前包括 GeForce3 Ti500 在内都不可能完成的。性能上固然强劲，但 NV25 核心的发热量也大得可怕，即使是在不超频的情况下，你也足以感觉到它在“燃烧”。因此为 NV25 配备一个设计合理的散热器就显得尤为重要。丽台为其 GeForce4 Ti4600 安装了双风扇，散热效果得到了提升，但



噪音随之加倍，另一些厂商则为自己的产品配备一个功率很普通的散热风扇，噪音问题得到有效控制，但散热效果只能用一般来形容，更导致显卡超频能力受到影响。看过 nVIDIA 公版设计的朋友都知道，nVIDIA 公版散热器设计是一个比较折中的解决方法，在各家厂商中，耕升的 Ultra/750XP（GF4 Ti4600）就采用这种设计。此款风扇散热效果比较好，同时又对噪音有一定的抑制，风扇吸入的气流最后从显存表面直接吹过，顺便在进行显示核心时，又带走了显存散发的大量热量。

GeForce4 Ti4600 采用目前世界上最快的三星 2.8 纳秒 DDR SDRAM 显存，默认工作频率 650MHz。封装形式为 Mirco BGA 形式的显存颗粒，不但在默认情况下工作频率更高更稳定，而且超频性能更为惊人（要知道三星 2.8 纳秒显存的默认工作频率即为 700 MHz）。NV25 Ultra 的核心超频幅度有限，所以显存超频就显得尤其重要。同样是公板设计的显卡，超频性能优劣最终就全靠厂家自己对显卡的微调上。长期以来耕升、华硕、丽台等大厂在这方面做的比较出色，都有颇佳的超频性能。

GeForce4 Ti4600 的最大特色之一就是开始增强的双头显示输出功能。微星、华硕和丽台都为其 GeForce4 Ti4600 配备了数字和模拟显示接口，而耕升 GeForce4 Ti4600 格外与众不同——史无前例地配备了双 DVI 数字输出接口，这样玩家可以同时驱动两个数字接口显示器，大大方便了专业用户使用。当然普通用户也可以用一组附赠的转接头来完成数字信号与模拟信号的转换，从而继续使用普通 CRT 显示器。除此之外，你还可以借助 nVIDIA 为 GeForce4 显卡全新开发的 nView 多显示功能来同时进行工作和娱乐！强大的双头显示模式可以让您的家人一边看 DVD，而你一边上网工作互不影响。

目前大量数字影象设备已进入寻常百姓家中，DV 和 DC 提供的视频源不能输入电脑做后期处理是非常令人头痛的事情。因此具有 VIVO（视频输入输出）功能势必成为今后显卡的主流。多半 GeForce4 Ti4600 显卡上带有视频输入和输出功能（如 耕升和微星），这是再贴近用户的设计不过了。视频采集和输出全部通过一个飞利浦处理芯片轻松完成，这样就可以用一些第三方编辑软件，来制作您的个人电影集了！另外，我们还可以利用视频采集功能来通过电视输出的视频信号录制一些电视节目。

体验真实的三维立体环境是每一个游戏发烧友的梦想。因此超酷的 3D 眼镜是游戏发烧友少不了的娱乐工具。华硕和微星的 GeForce4 Ti4600 都推出了带有 3D 眼镜的版本，但它是做为一个可选附件需要您额外购置。耕升的 GeForce4 Ti4600 显示卡在套装中直接赠送 3D 立体眼镜，而且根据人体工学设计的眼镜不但在三维效果上达到及其逼真的境地，更比以前的 3D 立体眼镜戴起来更舒适！

在赠送的附送软件上各个厂商也都别出心裁的地方。如耕升 Ultra/750XP 随卡附带了一片 IEEE1394 控制卡，这样您不但可以通过显卡的视频输入来采集视频信号，也可以通过这片 IEEE1394 卡连接一些高速存储设备或 DV，给用户更多的选择。微星 GeForce4 Ti4600 则附送了多达 9 张光盘的共 10 个游戏。

在驱动程序上，每家的 GeForce4 Ti4600 可以说也是各有千秋，耕升 Expert Tool 驱动允许用户轻松的以图形方式超频显卡，而且其中集成了一些非常实用的小工具，如自动上网查找更新驱动等；而华硕的驱动程序也秉承其功能丰富的特点，显示器刷新率支持逐 Hz 调节、允许 3D 动态超频等；微星则提供 Live BIOS 和 Live Drivers 等网上自动更新显卡 BIOS 和显卡驱动的人性化设定，丽台 WinFOX 丽眼驱动程序也很有特色。最后来看这几款 GeForce4 Ti4600 的价格，耕升带全部附件（包括 3D 眼镜、VIVO 功能、IEEE1394 卡）的 Ultra/750XP 价格为 4000 元，而其它品牌不带 3D 眼镜等附件的 GeForce4 Ti4600 也都在 4000 元左右，如果选择带有 3D 眼镜的版本会更费一些。■



文／万鹏



Optorite 32×CD-R/W 直面刻录时代

今年 DVD-ROM 大力瓜分 CD-ROM 的市场份额，大有后来居上的势头。与此同时，CD-R/W 驱动器也毫不示弱，以迅不可挡的速度抢占光储市场，力争也要占有一席之地。随着刻录机技术和市场的不断发展和完善，刻录机倍速迅速从 8×，历经短暂的 16×，快速提升到现在的 32×。而现在，各厂牌的 40×款型也开始陆续面市。甚至 48×也已经被一些商家高喊出来，抢先推出。各大厂商现在都在高倍速上下功夫，降低高倍速新品推出的时间周期，惟恐失去 2002 年刻录机市场高速发展的先机。于此同时，众多国际大型厂商也以不容忽视的实力冲入大陆刻录市场，试图分一杯羹。本月编辑部收到的 Optorite 32×CD-R/W 驱动器，正是在这样的背景下来到大家面前。

Optorite 其实并不是什么 OEM 领域的品牌，它是由台湾宇极科技（Accesstek）生产的高品质产品。宇极科技是台湾一家专业刻录机制造工厂，产品研发实力雄厚，由台湾光碟机先驱李博士和廖先生带领业内资深研发工程师组成团队。他在国际上口碑很好，现在宇极将自己生产的产品奉献给国内用户，希望您也可以使用到最先进的刻录产品，享受最先进的刻录技术。

最新上市的 32×CD-R/W，从外形上就给人以耳目一新的印象。它的面板摆脱光驱一贯采用的方正刻板印象，转而采用新颖的立体圆弧型设计。同时，它支持 32×写入、12×复写、40×的读取。光驱内建 2MB 缓存。在防缓存欠载的技术上，它采用最新 ExacLink 刻录保护技术，使断点接续的距离缩小到 1 微米。编者使用 Optorite 附赠的 Nero Burning Rom 5.5 版刻录软件，在试用过程中无论是同时浏览数个网站，还是上网玩游戏，最后都可以保证光盘顺利刻完。ExacLink 是防缓存欠载技术中比较新的一种，目前国内所销售的刻录机中还教少使用少它，但相信它完美的保护效果，一定会使用户满意。另外，Optorite 在机械结构方面采用了“AWSS”防震系统，有效控制噪音和振动，使读盘效果尽可能达到最佳状态。新 EXACT-Rec 速度控制技术的注入更增添了 Optorite 32×CD-R/W 的技术优势，确保盘片刻录的精确性和可靠性。

在理想状态下，此款 32×的 CD-R/W，刻录一张光碟仅需要 3 分 26 秒。编辑部试用它时，宇极正积极透过其总代理“赛迪时代”向渠道商铺货，相信您看到杂志的时候，已经可以以大众化的价格来享用这款高品质的刻录机了。■

金山影霸 DVD 测试版先睹为快





凡看过 DVD，享受过 AC-3 音效的人，回头再让他去看 VCD 一定是痛苦的事情。近日，金山即将推出完全自主研发的《金山影霸 DVD》，这是一款全新的全功能媒体播放软件，可以让你在电脑前享受 DVD 大片给你带来的无限乐趣。笔者有机会提前拿到了该产品的全功能测试版，一起来先睹为快吧。

《金山影霸 DVD》是目前首款可以在低档电脑上播放 HDTV 片源的软件播放器。HDTV 是高清晰数字电视节目的缩写，一般分辨率可以达到 1920×1080 象素，是 DVD 幅面的 5~6 倍，是 VCD 幅面的 25 倍。市场上其它的软播放器目前还不具备这个功能，无法播放篇幅如此之大的片源。《金山影霸 DVD》却可以让你领略清晰画面带来的非凡感受。

《金山影霸 DVD 版》还特别支持对低画质媒体图像的增强和增补技术，使高档和低档机器都能很好地欣赏影片。对于 DVD 和 VCD 碟片，《金山影霸 DVD》有不同设置，特别对于 DVD，智能反毛刺（最高画质）、强制反毛刺（较高画质）、快速反毛刺（较低画质）和维持影片原特性 4 种设置，全面周到的为用户考虑，充分平衡机器性能和画面品质，让您无论在怎样的条件下都能够看到超于一般的优质效果。
在播放过程当中，《金山影霸 DVD》支持多种调节方式。您可以手动调节亮度、对比度、色度以及饱和度，并且配有最佳方案可供套用。机器实在太慢，甚至可以单色（黑白）模式播放。

在中国看 DVD，纠错能力就不能不提。《金山影霸 DVD》具备超强纠错能力，图像毛刺消除的同时，独创的 Direct DVD-ROM 纠错存取技术，可以通过 Skip and Play（SAP）特殊设计加速跳过坏扇区——并且有友好的用户操作提示，对于经常遇到的几种错误它都有相应的应对来逐个击破。

读盘纠错可以避免读盘过程中，当遇到坏死数据区时出现刺耳的声音，做到全速读盘无噪音，同时快速跳跃错误数据（DRD），避免读死，导致系统无响应。解码纠错对于解码过程中出现的错误数据可以有效纠正，不会因为错误数据导致播放器死锁或严重的非法操作。错误图像纠错对于错误图像数据造成的马赛克加以有效的分解和屏蔽，最大可能的恢复原始画质。

对于 DVD 盘片，如果导航中存在少量错误信息时可以纠正，普遍存在时会启动盘片中备份的导航信息，大量错误存在时会自动转换为文件列表模式播放。《金山影霸 DVD》可以智能判断和纠正错误导航信息，在这点上作得智能又体贴。

《金山影霸 DVD》对包含多种语言字幕的碟片，提供多字幕显示。字体、字号和颜色都可以任用户调节。“桌面背景播放”从 ATI 显卡自带的 ATI DVD 支持后，大有流行的趋势。先是在 WinDVD 4 中得以实现，现在《金山影霸 DVD》也具备此功能——不过以编者所见，此功能实在华而不实，全当作对播放软件的锦上添花之举吧。

当然，作为流行设定之一，《金山影霸 DVD》同样支持换肤（Skin），可以满足更多用户的个性化欣赏口味。■

近期模拟器快报

近期模拟器界可谓风起云涌，连续有很多重大事件发生——而且件件振奋人心，究竟怎么回事呢？请听我慢慢道来。

[PGM 模拟成功！]

记得 PGM 吗？什么，不知道？！我倒！说几个游戏名字你就会想起来的。《三国战纪》、《西游记》和《ROCK FOREVER》，知道了吧？

记得我在小时候总幻想着可以有无数机币来玩《西游记》，现在终于变成了现实！感动呀！虽然这些都是很久以前的作品，但仍然很受玩家欢迎。目前可以几乎完美运行的有《三国战纪》、《三国战纪PLUS》和《西游记》。《三国战纪之风云再起》还没有 DUMP 出来，不过只要 DUMP 完成，应该直接就可以玩了（图–01、图–02）。

需要使用的模拟器是 NEBULA 2.12 以上的版本。这个模拟器也是从这个版本开始有了较大的改进——加上了新的 GUI。不过 2.12 版还不支持 PGM 声音，从 2.15 版开始声音部分已经可以令人满意了。PGM 的模拟成功标志着中国街机游戏开始受到世界重视。因为 PGM 是台湾 IGS 公司自己研发的板子，不是写几个 DAT 文件就可以搞定的。个人认为这是一件喜忧参半的事情，虽然我们可以在 PC 上运行这些游戏了，但另一个方面，我们自己的游戏公司也受到了不小的损失。

[CPS3 的破解传闻]

这条消息刚刚出来的时候笔者吓了一跳。由于 Billy jr.大哥在他的网站写了一些关于 CPS3 破解的消息，但写的不是很清楚，导致很多模拟器网站的新闻页面都有了这样的新闻“CPS3 破解成功！”

在大家都奔走相告这个好消息的时候，Billy jr. 在网站上做出了解释。原来是他搞错了 Elsemi（NEBULA 的天才作者）的意思，以为 Elsemi 已经完成了 CPS3 的破解，但事实上还有很多工作要做。本来预计是在游戏文件从光盘向 FLASH ROM 中保存的时候会进行游戏解密，但不幸的是并非如此。还有就是 CPS3 用的并不是通常的 68K CPU，而是日立生产的 SH4。虽然后面的解密方法已经有了，但前提是要把前面的加密解开才行。要注意的是，请大家不要失望，因为 CPS3 的加密方式已经基本了解，并不比 CPS2 复杂，只是多了很多层而已。请大家静静等待。等着沉默中的爆发吧！

[SS 模拟器呼之欲出！]

这个 SS 模拟器叫做 Satourne。其实这个模拟器开发很久了，以前争先开发 SS 模拟器的时候就曾经听到过它的声音。最近这个模拟器有了实质性的进展，作者放出了很多游戏贴图，包括 QUAKE 和 GT24 等。但现在 QUAKE 还看不到游戏中的人物，只有背景贴图。作者的解释是 DSP 芯片还没有完全被模拟。另外现在 Satourne 还没有加入对 3D 加速卡的支持，我们看到的贴图都是 DirectDraw 绘出来的 2D 软加速，不是很舒服。

早些时候 Fabien（模拟器作者）曾经放出来一个版本，已经可以运行一部分商业游戏。但这个模拟器也有一些不足之处。比如说打开模拟器的时候，总会莫名其妙有一个错误提示，作者也不知道为什么。还有就是现在速度还比较慢。但总的来说，比遥遥无期的 PS2 模拟器要好得多了（到本文发稿时，Satourne 网站上放出了《合金弹头》和《武装飞鸟》的截图，只要把模拟器速度再优化一下，相信马上就可以玩到 SS 的游戏了 ^_^）（图–03）。

[DC 模拟程度大幅提高！]

印象中，这似乎是最后一个 DC 模拟器了。Icarus，一个让人激动的名字。最近它的作者在新人 ZeZu 的帮助下，图形模拟方面有了长足进展。于是 Icarus 网站上出现了很多非商业游戏的贴图，虽然这些图片都很完整，但却都是灰度图片（黑白的）。不过这根本难不倒我们的 ZeZu。不久 Icarus 就可以支持比较完美的贴图了，但还是不能运行商业游戏。突然有一天，Icarus 的作者 Cyrus64 在他的主页上发布了一个令人钦佩的计划（钦佩他怎么想出来的）。

我们知道模拟器的原理是模拟游戏机的 CPU，通过对游戏 ROM 的“欺骗”来运行游戏。但 Cyrus64 的计划却是通过模拟 GD-ROM（DC 专用的光驱）的 DMA 地址来进行模拟工作。Cyrus64 用这种方法已经成功地第一次在模拟器上运行了 DC 的 BIOS！作者称，只要对 DC CPU 模拟程度再完善一下，运行商业游戏应该是没问题的！期待吧··

[模拟器汉化发展迅速]

大家也许都注意到了，最近中文版模拟器游戏一下子多了起来，比如《火炎之纹章~多拉基亚 776》、《火炎之纹章：纹章之谜》、《天地创造》、《魂斗罗》、《钓鱼太郎》、《梦幻之星Ⅳ千年的终结》和《牧场物语》等。这些游戏汉化质量极佳，比起那个国内某厂商代理的《格兰 XX 2》PC 版要好多了（图–04）。

最重要的是，这些汉化都是无偿的，而且没有得到原游戏厂商任何帮助。就这样我们玩到了这么多经典的游戏，汉化作者真是“最可爱的人”呀！在这里我将他们的名字列出来，谨表示敬佩和感谢之情。他们是狼组、梦组、Necrosaro 和他的勇者汉化组、TGB 组和小天使等。

其实汉化一款字库没有压缩的超任 ROM 并不难，但巨大的翻译量却是个大问题！如果你对汉化有兴趣，可以到我文后给出的网站看看，那里有详细的教学文档。如果你会 ASM 就更好了，因为虽然汉化一般的 ROM 不需要编程技术，但遇到那些加密或压缩了字库的游戏（比如《勇者斗恶龙》），就需要解密了。现在汉化很需要这样的人才！（图–05）

好了，近期模拟器的大事就介绍到这里。希望能让大家对最近发生的事有一个了解。Bye！

文／kiwi

附：各大模拟器游戏汉化站地址

狼组	http://gamehanhua.8home.net（中国资格最老的汉化小组）
梦组	http://phanteam.126.com/（最近刚完成《梦幻之星Ⅳ》的汉化）
勇者汉化组	http://necrosaro.pcnlu.net/（Necrosaro 汉化组，论坛人气很旺）
小天使汉化乐园	http://unknowngb.myip.org/index--e.htm（教学文档写得很好）
Romhacker 中文网	http://www.romhacker.tk（资料齐全）
愿龙工作室	http://www27.brinkster.com/jinweibo/
CGP Team	http://web.chinaemu.net/zhuanti/cgp/
Necrosaro 之网	http://web.chinaemu.net/zhuanti/necrosaro/（少年高手，独自汉化《天地创造》，还写过 FC 模拟器）

本月资讯速递

LG MP3 播放器新品频出

近日，LG 电子又有两个系列共 4 款 MP3 播放器上市。它们分别是 LG PD365 系列 64/128MB 和 PE500 系列 64/128MB 播放器。至此，短短两个月内，LG 已拥有 3 个系列 6 款 MP3 播放器投放市场。

PD365 造型轻松休闲，功能方面，具备 4 小时录音使之成为轻巧的高效录音设备，蓝色背光使您在夜间也可以轻松操作，液晶显示支持简体中文，线控耳机让使用更便捷。PE500 的风格则成熟典雅。除上述特点外，PE500 还特有书签功能，使它实现了循环播放、语音复读能力。另外，PE500 不需要通过中间设备转换，可以直接将其它音乐设备中的音频片断转录为 MP3 格式，离开电脑和网络，你一样可以体验音乐带来的轻松和快乐。

LG MP3 播放器均配置高速 USB 接口，支持 Windows95B/98/ME/2000，支持加装可移动存储卡，均衡器包括超重低音、爵士、摇滚和低音等混响模式，频率响应范围为 20Hz~ 20KHz。

昂达 845E 主板 E 趣盎然

昂达机构近日以心动价格 890 元发布一款采用 Intel I845E 芯片组的主板以对应 533 规格的 P4 处理器（不久前 Intel 新推出 533MHz 外频的 P4 CPU，其性能大大超过 400MHz 外频 P4，且具备 512KB 缓存，因此未来将很快成为市场主流产品，带领大家进入 2GHz 时代）。

845E 不是整合型主板，没有像 845G 那样将显示芯片集成到主板上，主要面对单独购买显卡，对视频加速要求较高的用户。另外它提供 USB2.0 传输接口，支持高达 480Mbps 的传输速度，是目前 USB1.1 的 40 倍。

结构上，昂达这款主板采用标准 ATX 架构，提供两个 DIMM 槽（因为 I845E 芯片组最多支持 4 个 BANK，所以插入两条 DIMM 双面内存之后，正好占满）、一个 AGP 插槽和五个 PCI 插槽。另外，此款主板还为了玩家影音需求考虑，内建 AC'97 音效芯片，提供 6 声道音效享受，满足您对家庭影院的要求。而且它在南北桥之间仍然采用 HUB LinkBus 连接，带宽高达 266MB/s。南桥 ICH4 芯片，内部提供对 USB2.0 支持，最多可直接连接 6 个 USB 设备。

随时随你所意，美达“随盘”上市

现在，基于 Flash 介质的移动存储逐成电脑专用设备，大有取代软驱势头。美达科技近日推出全新“随盘”。它是美达在存储设备上的全新产品。随盘外观聘请专业外形设计师设计，采用流线型风格，后期还会有多彩版本推出，以充分满足不同用户的个性需求。

“随盘”不同于目前市场上其它 Flash 介质移动存储器，它采用开放架构 IC，允许用户自己升级功能（如加入移动 QQ 和移动 Mail 等功能），在 Windows ME 以上操作系统，“随盘”无需安装驱动可直接使用。“随盘”采用 USB 接口，支持热插拔。目前该系列已全面上市，用户可以在全国美达专柜购买，容量从 32MB 到 1GB 不等。

东方影都全能王，直击播放软件市场

月前，记者从交大铭泰获悉，继去年《东方影都Ⅲ》后，铭泰将马上推出全新《东方影都》“三剑客”，包括《东方影都全能王》、《东方影都立体浏览器》和《东方影都遥控专家》。

《东方影都全能王》是国内首家支持 QuickTime MOV 格式的播放软件，能提供 MOV 独家的 360 度全景画面特效（该格式一向为苹果机专业设计人员使用）。另外，在 Real 和 MPEG4 等格式流行后，DVD 播放开始逐步占据市场主导。《东方影都全能王》在《东方影都Ⅲ》基础上做出重大改进，全面支持画面缩放、章节播放、多字幕和多伴音等 DVD 专有特效。经记者使用测试版显示，全能王播放画面更加清晰、音质更加逼真。

此外，《东方影都全能王》依然沿袭其一贯品质，资源占用率更低，多速率播放，多倍速播放自由选择。画面上，它具备智能去除毛刺、色温平衡、色彩均衡调节和画面补偿技术。全新的纠错缓存技术，可以充分发挥硬件优势，使画面清晰流畅，让马赛克成为过去。影都全能王支持 DVD 区码自动检测、双字幕显示、多语言对照、多声道伴音和多章节选择，全方位满足用户对媒体播放的需求。

另外，作为《东方影都》系列产品的《东方立体浏览器》和《东方遥控专家 2.0》也将同期上市。《东方立体浏览器》更通过专利技术，独家提供对普通图片和网页的立体浏览。《东方遥控专家 2.0》在原有 1.0 基础上，增添多项高端功能，全新超薄型外观设计，更显高档。

为更多用户可以享受到新产品魅力，铭泰特意将《东方影都全能王》定价为非常低的 19 元，并免费附赠《东方看图王》、《东方短信王》、《东方媒体转换器》和网络游戏《帝国在线之北欧版》。

宇宙来风，“宇宙神 Ti4200”显卡

日前，台湾 APT 公司推出多款以“宇宙神”命名的 GeForce 4 系列显卡，全部采用 nVIDIA 授权公版设计。其中 APT “宇宙神 Ti4200”凭



借出色的性能价格比在市场中给消费者带来更多诱惑。

"宇宙神 Ti4200" 采用 nVIDIA GeForce4 Ti4200 GPU 3D 图形芯片，搭配 128MB DDR 显存（另有 64MB 版本供选择），选用三星 4ns 颗粒，运行频率最高可达 500MHz。它内建 350MHz 数模转换器，芯片核心频率达 250MHz，处理器填图速度每秒 4 百万像素，每秒三角形生成象素 1.03 亿，表现相当惊人。

作为 nVIDIA 授权厂商，APT 使用标准 8 层黄色 PCB 公版设计，严格遵循 nVIDIA 标准——这点非常重要，某些厂商虽同样采用公版设计，但为节省成本，往往偷工减料，而 APT "宇宙神 Ti4200" 在电源模块、电容和电阻各方面都采用 nVIDIA 指定原厂规范，使用元件均出自 SANYO 等国际大厂，因此品质绝对值得信任。

视频方面，APT "宇宙神 Ti4200" 采用 Philips 芯片，支持 TV-IN/OUT 功能，可将图像输出至大屏幕电视或投影仪，对游戏玩家和影迷来讲绝对是一大超值享受。内建 DVI 接头可连接数字液晶显示器，让画质更清晰。

APT "宇宙神 Ti4200" 所用 nVIDIA 标准风扇，在目前众多 GeForce4 显示卡中，是除 ELSA 外第二家将这颗风扇列为标准散热配备的厂商，其效率居众家 GeForce4 风扇之冠。生产散热器的厂商也是国际知名的大厂 "Thermaltake"。该风扇散热鳍片采用冷锻成型，并且于散热器正面作喷沙处理，有效提升散热效率，散热器底部为求与显卡核心完全密合，采用刨光技术取得平整接触面，有效提升导热效率。搭配的风扇也出奇安静，让这组散热风扇达到效率与噪音两者平衡的最佳组合。

APT "宇宙神 Ti4200" 提供长达 3 年的质量保障，同时赠送用户 Win DVD 及 Win Producer 软件。

APT Technology Inc.简介 APT 意为 A Playground of Technology。即希望每位终端消费者均能享受科技所带来的便利生活并乐在其中。



暑期 i-Buddie 移动 PC 促销

7 月又迎来了一年一度的暑期，也迎来了电脑市场销售的又一个高潮。IT 商家开始使出浑身解数推出促销活动，以此带动表现低迷的 IT 行业。对广大消费者来说，这个阶段也是一年当中难得的购买电脑和升级机器的时机。今年上半年，移动 PC 的表现成为市场最值得称道的亮点之一。因为与停步不前的台式机和只能靠降价来拉动销售的笔记本电脑相比，移动 PC 所带来的不仅仅是新鲜感觉，还有其实用性的设计理念，全新的电脑架构以及高性价比等特点。特别是对于没有收入来源的广大学生来说，非常适用。

暑期过后，又将有一大批幸运的中学生进入大学殿堂继续深造，然而在竞争异常激烈的今天，以往"只要学好本专业就可以找份好工作"的想法早已落伍。"英语"和"电脑"已成为衡量人才素质的两个基本因素。可数千乃至上万元的电脑对许多学生来说一直是一个难圆的梦。针对即将踏入大学校园的学子，讯怡公司隆重推出"双喜临门——带精英 i-Buddie 移动 PC 上大学"的大型促销活动。

从 7 月 5 日至 8 月 20 日，全国范围内同时展开，具体内容为 凡今年参加高考的考生，均可凭成绩单，在讯怡指定销售地点购买任何一款 i-Buddie 移动 PC，即可获得与成绩单分数相关金额的优惠折扣，从 199 元到 499 元不等。

此优惠折扣适用于目前销售的 A900、A901 和 A928。参考价格以讯怡公司媒体报价为准。如 A900 价格 5999 元，考生成绩 520 分，则可以 5999-399=5600 购得这台移动 PC。



KV3000 杀毒王，数码 E 夏抽大奖

近日国内著名反病毒及信息安全厂商江民传出消息，即将在全国范围内推出主题为"数码 E 夏抽大奖"大型活动。在 2002 年 7 月 15 日至 9 月 30 日这段时间，凡购买《KV3000 杀毒王》的用户都有可能得到一份精美大奖，中奖机会高、覆盖面广。奖品包括·数码相机、三星手机、MP3 播放机和移动存储盘等数码产品。江民公司在这个暑期将会给电脑用户带来更多惊喜，这次主题为"数码 E 夏抽大奖"的活动是继"KV 统一版本活动"以来，江民在全国范围内发起的真情回报用户超大型抽奖活动、目的是让购买《KV3000 杀毒王》的用户都能够得到真正的实惠！



希捷酷鱼 V 全新上市

北京，2002 年 7 月。希捷近日推出酷鱼 ATA V 硬盘，引入业界最先进数据密度技术。这是首款仅用两碟磁盘便达到 120GB 容量的硬盘，体现希捷在高性能 PC 存储市场享有的卓越技术优势。酷鱼 ATA V 提供全速串行 ATA 接口，具备更快、更简化及更智能的技术，以取代现今并行 ATA 硬盘接口。酷鱼 ATA V 与 Ultra ATA/100 接口将于本月开始供货，而全速 Serial ATA 将于今秋推出。希捷与 Intel 于上周在纽约举行的 PC Expo 上示范了使用全速串行 ATA 接口的酷鱼 ATA V 硬盘。

酷鱼 ATA V 是高性能 PC、家庭娱乐、网络附属存储（NAS）及入门级 ATA 服务器的理想选择。这款 7,200rpm 硬盘令所有 PC 应用性能都大大增强。该产品令主流应用软件性能提高 44%，PC 激活与负载应用软件均能加速执行，从而使用户更快地处理日常工作。

酷鱼 ATA V 具有全球最快的 PC 硬盘内部传输速率，达到每秒达 570Mb，寻道速度达 9s。Ultra ATA/100 提供 2MB 缓存，串行 ATA 则具有 8MB 缓存，容量之大是目前任何 PC 硬盘无法比拟。

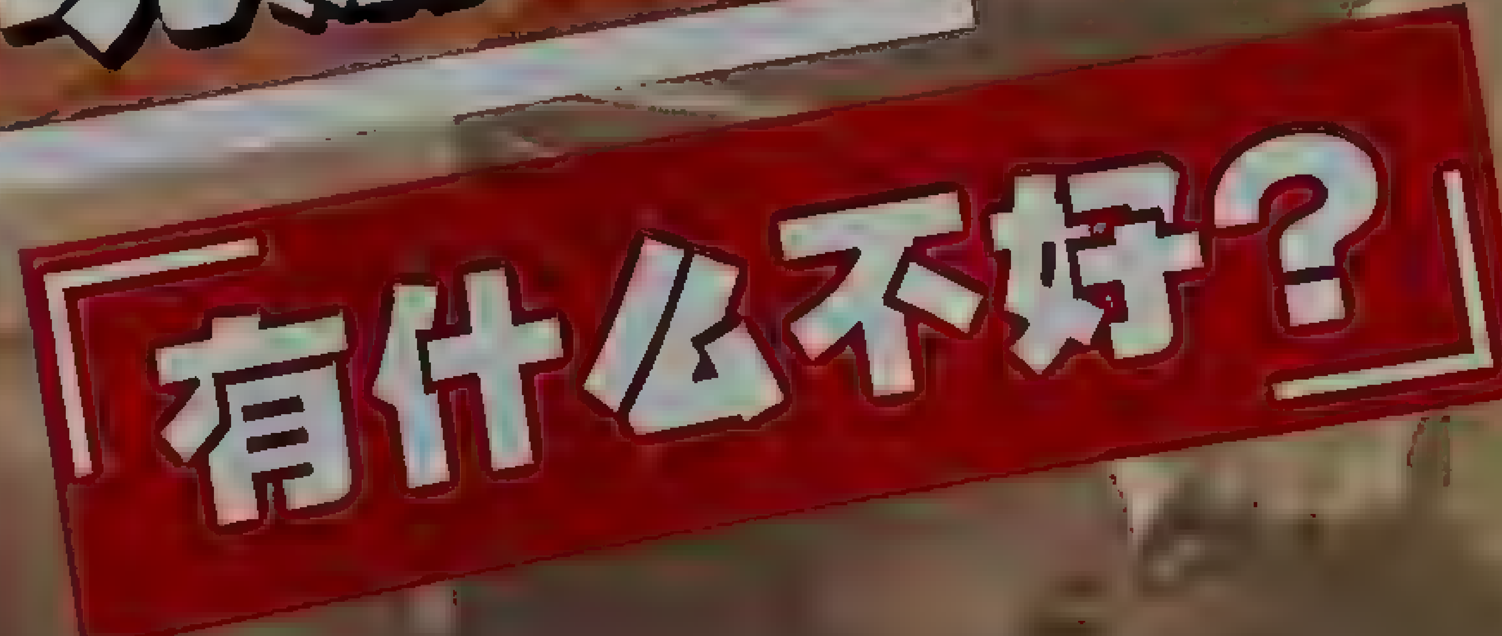
希捷采用专利 SoftSonic（流体动态轴承 FDB）马达，使酷鱼 ATA V 在运转时几乎没有任何噪音。同样是该技术，使酷鱼 ATA IV 成为业界首款无噪音硬盘。此外，配备希捷 3D Defense System（防护系统）的酷鱼 ATA V，是卓越性能、操作安静及坚固耐用的完美组合。

今秋将推出的酷鱼 ATA V 将增加全速串行技术。希捷全速技术，不但令串行 ATA 传输速度提升至每秒 150MB，且不须加设任何额外组件，或为缩减开支而降低效能。串行 ATA 成为不同架构之间的桥梁。

除速度更快之外，串行 ATA 还提供：智能数据处理；热插拔；由硬盘至主机的点对点连接——无须主机/附属跨接线设定；及提供更细、更长的电线配合附属连接器，以简化安装工作，改善整体系统动力，并为指令数据与总线数据而采用 32bit 的"循环冗余检查"保护装置，力求提供更完善的数据可靠性。该产品高速、智能以及简单易用，有助日后通过 PC、家庭网络集线器以及消费类电子装置，建立数据密集和更丰富多采的娱乐内容。■







玩游戏「有什么不好?」

我 70 年代末 80 年代初上大学的时候，中国还基本没有 PC，所以在电脑上玩游戏是毕业后的事情。那时只有很简陋的掌上游戏机。当时最流行的游戏应该是俄罗斯方块，我经常乐此不疲。记得曾在火车上，一天一夜没干别的，就用掌机玩这个游戏，直到把它"打爆"为止，一点也不疲劳。毕业后在单位，有了当时全国最好的 PC 机，记得玩得最多的是《三国演义》，在那些 320*250，16 色屏幕的 PC 上居然玩得昏天黑地。那时最盼的是周末，可以玩个通宵三国。

我们从小接受的教育说 孩子不该这么爱玩游戏，应该多做正经事。虽然心里觉得，年轻人不玩做"正经事"，难道到老了不做"正经事"开始玩儿？可是，当时还真就不好意思大声叫嚷"我爱游戏"，只顾自己在机房里偷着乐。

后来逐渐知道，很多 IT 英雄原来就是玩游戏玩出来的，一点不假。比如现在众所周知，比尔·盖茨小时候是在美国西雅图一个叫湖滨中学的地方开始接触计算机的。那时候计算机很庞大，巨昂贵，一般不整个地卖，只能远程租用，使用起来也不便宜。小盖茨和伙伴们那时下课就泡在学校的计算机终端上，基本没做什么"正经事"，和现在的许多孩子一样：玩游戏。他自己的书里说，当时他们玩一种叫"十二子棋"的游戏。家长出钱，出很多钱，而湖滨中学的老师怂恿甚至鼓励他们玩，所以盖茨们玩得非常欢，后来成了世界首富。有时候我会想，如果在我们这里，小盖茨估计早就玩不成了，现在可能也就继续做个律师或者会计师这样的"正经事"。盖茨的微软公司出的每一种操作系统都预装着挺有趣的小游戏，比如挖地雷啊、扑克啊什么的，可能就和他从小的玩心未泯有很大关系。现在，微软的游戏机和游戏软件，也已经是一个巨大的产业。

不仅如此。我认识的 IT 创业者们，几乎个个爱玩电脑游戏。比如求伯君，就是一个大游戏迷。直到现在，他仍然每天都要玩一会。估计是还没玩过瘾，后来他干脆自己开发游戏，到现在为止他的公司还是国产游戏的一个主要力量。此刻，写这个文章的时候，已是深夜，我的 QQ 上还有很多名人，不用问，个个还都玩得正欢。

1996 年左右我就写过一个短文，题目是《买台电脑玩游戏，没什么不好》，引用过当时的一个调查，说电脑游戏明显有利于改善孩子的创造力和判断力。这个调查是否可靠且不说，有那么多被实践证明判断力和创造力确实不同凡响的中外人士从小爱玩电脑游戏，却是真的。想来这里面实在是有些道理的。玩是天性，青少年反正要玩，不让玩这个肯定就得玩那个，让人家整天闷家里除了作业就是看书，简直就近乎摧残。电玩（包括网络游戏）现在已经是一个发展得很猛很庞大的产业，选择余地很大。全面阻止孩子们玩游戏，结果肯定是逼他们偷偷去网吧，见什么玩什么，还容易出别的事。现在电脑又不贵，上网也便宜，还是假期，家长不如干脆大大方方开放"玩禁"，如有条件甚至干脆积极参与，一起玩个痛快，何乐不为。我和孩子就这样。

当然，"不要沉溺于游戏耽误了学习"，这基本算句好话，可我总想，沉溺什么会不耽误学习，何止于电脑游戏？如果谁家的孩子除了乖乖在家什么都不沉溺，我看才真的要命。■



文/王峻涛（老榕）



序

这个夏天，阳光仿佛永远消失在久久盘桓于北京上空的阴霾背后，令我无比郁闷。

这个下午，地铁站台上，一个女孩子正在聚精会神地玩游戏。她不是长发，她手中拿的不是GBA，她不是我喜欢的那种女孩。那部晶莹剔透的诺基亚8310，贪吃蛇的身子已经绵延到大半个屏幕。多么弱智的游戏！我不由得想笑。

列车进站的瞬间，她没有抬头。列车离站的瞬间，她依旧伫立。裙袂飘扬，她保持着姿势，有如熙攘人流中一块静穆的岩石。

我突然想，我真应该等下去，和她乘同一趟车或者……因为，我已经很久没有见过这么专注的人了；对，玩得这么专注的人。可是，我已经坐在那里，在黑暗之中飞速穿行

三界无安，犹如火宅。佛说，人生有八苦。

作为一个玩家，我可以不带一点悲观色彩地说 人生是痛苦的，而玩家更痛苦。

在胎如处监牢，出胎如钻穴隙，是为生苦。

一个玩家的诞生，往往是缘于烦恼和痛苦。当我们在乏味的日子里邂逅游戏，情难自已，于是改变了每天的伙食习惯、每月的购物目标、每年的泡妞计划，以超越绝食减肥的决心用省下的钱买了第一个游戏币、第一盘游戏卡、第一张游戏盘、第一台游戏机时，一个玩家就诞生了。投币插卡读盘……我们心中弥散的热狂兴奋，简直可以遮蔽天日。

人之初，性本善，玩家之初，性本菜。我非生而知之者，于是这玩，竟然也要去学，也要去练。这不算什么，时间、精力、金钱，这些只是一个玩家的站台票罢了。玩家的生苦，在于他不知道自己未来的苦。

眼昏耳聋，气虚体弱，是为老苦。

游戏是属于年轻人的。游戏也许能让人显得年轻。

当我们辛苦培养的角色从LV.1的灰头土面小人，经过750次近身肉搏1600次魔法轰炸2800次钓鱼打铁之后，成为LV.99的金光灿烂小人时，窗帘背后日月轮换着充当看客，时间在静静的不知不觉的流逝。

要知道，我们的生命也在静静的不知不觉的流逝。

四大不调，面黄肌瘦，是为病苦。

要算得上一个玩家，每日里少说要面对游戏坐上个把小时。日久天长，如果不注意休息和锻炼，颈椎病、肩周炎、鼠标手、键盘腕、干眼症、偏头痛……这些病症便不期而至不请自来了。整日头戴耳机，游戏的音乐声效无形中成为噪音污染；投入时恨不得一头扎进去的显示器，也在悄悄扮演电磁辐射的杀手角色。苦啊！

更要命的是那些精神疾病，什么自律神经失调、忧郁症、躁狂症、动脉硬化性精神病。听都没有听说过？好。最好永远不要听说。

疾痛丧生，水火殒命，是为死苦。

“焚我残躯，熊熊圣火，生亦何欢，死亦何苦……”不知道为什么，在得知北京“蓝极速”网吧失火的消息后，我立刻想到了《倚天屠龙记》中的那段情节，这真是有点莫名其妙。在近些年，国内外出现过多次游戏与死亡联系起来的事，有暴力事件，有安全事故。兔死狐悲，物伤其类，谁心里能没有些感伤呢？

怜我玩家，忧患实多……我想起那个小说中的场面，其实是一种无力的祈愿，祈愿死者灵魂的平静。逝者长已矣，属于那些玩家的游戏角色或许还有永生的可能——假如硬盘完好或者网游服务器不删档的话。

骨肉分离，魂牵梦萦，是为爱别离苦。

因为痴迷游戏而与爱侣分道扬镳，因为沉溺游戏而背亲人离家出走，这样的事不少了。有谁从幸福生活而坠入孤独的么，我以为在这途路中，大概可以看见游戏的真面目。

玩家 我一定是太想MM了。
菩提 是啊，你昏倒的时候叫了MM这个名字九十八次。
玩家 MM是我女朋友。
菩提 还有一个名字叫游戏的你叫了七百八十四次！
玩家 啊?!
菩提 七百八十四次…… 这个游戏一定欠你很多钱。

恶眷败家，仇人见面，是为怨憎会苦。

游戏让我们多了很多朋友。游戏也让我们多了很多敌人。

其实能算敌人吗？至多是拦着不让玩游戏而已，但慈祥的父母、可敬的老师、威严的上司……一时间都成了不愿见到的人，遑论那些不分青红皂白根本不知游戏为何物就拿起笔作刀枪的家伙。

游戏的时候仿佛一切都忘记了，然而怨恨憎怒却悄然滋生着，像慢性毒药。

名利爱乐，图谋不成，是为求不得苦。

玩家也是人，也有七情六欲。游戏也是现实的投影，也有功名利禄声色犬马。

含辛茹苦杀敌练功，穷尽心力运筹设计，抑或偷机取巧修改作弊，终于强盛至极，巅峰体验了。可拿到的不过是影子，那真实的在哪里？

更苦的是那些菜鸟玩家。连游戏中的成功都是那样的来之不易。求之不得，寤寐思服，怎一个苦字了得。

五蕴炽盛，盖覆真性，舍报之后，复须受生，是为五蕴炽盛苦。

前七苦是果，这最后一苦是因。

受想行识色，眼耳鼻舌身，游戏内外无时不有。玩家爱而不能得其所爱，得而不能得其所得，身心俱疲，众苦凝集，苦何如哉！

总有人说，游戏可以让人实现梦想。梦想在梦中实现，倒也简单，可惜无常。无常即是空，而玩家的苦却不空。

快乐本是玩家的目标。游戏诚然可以是快乐的源泉，现实也不尽然是痛苦的渊薮，但往来穿梭于游戏现实间，这苦就变得容易凸现出来。游戏之苦，全因玩家时为刀俎，时为鱼肉，瞻前顾后，避实就虚。

游戏如何不苦？佛说两个字 无我。

我兀自拈着鼠标傻笑着，仿佛懂了。

跋

你猜对了，上面这些七拼八凑的文字就是那个下午我在闷热的地铁车厢里憋出来的。我没有那种在大庭广众之中掏出笔记本玩游戏的勇气，但冥想总是可以地。其实呢，装深沉写文章只是我的表面工作，我的真正身份呢……

其实我是一个玩家，很专业的哦。我也可以什么都不在乎，好好玩我自己的游戏。那个女孩子如果看到这篇东西请跟我联系，我的QQ是12345**，我的手机号码是138*********（仅好友可见）…… ■



拾遗：游戏中的文化出处

文/圣约翰克利斯朵夫

“一个现代性的综合艺术必然有它继承传统社会文化的影子，比如数字游戏。”

——题记

[亚玛逊战士]

毫无疑问这只是一个中国人对待外来词的标准态度：慵懒地给它一个音译，至于其他，等待好奇的语义学学者去发现好了。然而，这个在现代西方游戏中频频露面的傲人女战士到底从哪里来呢？下面这段解释有助于因为语言障碍以及盗版而一贯不求甚解的中国玩家知道自己到底在得到娱乐的满足时失去了文化中的什么。

作为小亚地区的一支特殊力量，这个母权制部落在海岛环抱的地中海地区显得特别突出，以至于希腊神话多处提到了她。其中最著名的就是她们作为特洛伊战争的后期援兵加入到了这次著名的史诗战争的赫克托耳一方（守方）。十二个最骁勇善战的女英雄在战神阿瑞斯的女儿、女王彭忒西勒亚的带领下，全部战死在特洛伊；而女王则死在不可战胜的阿喀硫斯之手（1）。

“亚马逊”为音译。她们除了生育需要之外部落中没有男性，平时以狩猎等流动性劳动生存，有时也成为其他冒险部队的佣兵。她们特别擅长战斗，尤其是射箭。为了射箭方便，许多人将右乳割掉，“亚马逊”战士由此得名，意思为“没有右乳的人”。当然，长矛与战斧也是其得心应手的近战兵器，所以《暗黑Ⅱ》中，她可以双手持矛。许多由此改头换面的现代“劳拉”出处就在这里了。


战斗中的彭忒西勒亚

[组队模式]

一次在网上查资料的时候，看到《博德之门Ⅱ》获得年度游戏大奖的原因：“杰出的团队合作与互动模式”，不由自主的感慨了一番文化之间差异的巨大和中国玩家玩这些正统欧美RPG时“差之毫厘，谬以千里”的误解。当然，伴随误解之后的就是错误的玩法了。

如果纯粹的说组队的话，追溯到的源头应该是文艺复兴之后被西方重新发现的古典希腊神话。作为人类草创国家的重要行为之一，冒险与发现一直是希腊古典神话的核心内容。除了赫拉克勒斯（宙斯最宠爱的人类儿子）之类半神英雄的个人英雄主义，大多数时间希腊神话都强调的是集体精神与团结协作。比如著名的金羊毛的故事，主角伊阿宋就是一个缺点和优点都十分突出的“残缺”英雄，除了过于常人的机智之外，他所谓的勇气更多的是初生牛犊不怕虎的莽撞，这就为古代诗人们在他的身旁安插各种各样神态、性格、本领迥异的其他英雄，帮助他顺利完成冒险创造了条件。可以说，这个团队非常完美，除了力气大的、会射箭的、能导航的、以及谋略高的各色英雄之外，居然还吸纳了文武兼备、唱歌唱到感动鬼神的俄尔甫斯（2）。现代冒险游戏依稀还找得到这个最著名冒险团队的影子。所以，在改造过希腊神话、北欧神话和欧洲民间传说的托尔金教授的小说《魔戒》上建立起来的欧美角色扮演游戏，继承了古典希腊神话的理想主义和合作协调，并将其发扬光大到《UO》等作品之中。唱歌作为“蛊惑”这项能力的外在表现，对于职业为“诗人”或者“歌唱家”的玩家至关重要——PK惯了的中国玩家可能压根就不知道《魔法门系列》游戏中还有这个职业吧！

[鬼、怪异生物与外星人]

游戏玩得多了，自然就要追究一下里面那些千奇百怪的游戏生物了。不为别的，好奇而已。为什么这些怪物和外星人的造型都是惊人的相似呢？其中肯定有什么共同的地方。比如说，早一点《黑暗殖民地》里头大身小的白色外星人；后来得了奖的《飞越疯人院》中间下蛋恶心的白色怪物。当然，还有我们最亲切不过了的《星际争霸》的虫族大军。

追来追去，发现这些外星人苦苦的外形原来出自美国佬的一次骗局，真是莫大的讽刺啊！这就是著名的“罗兹威尔解剖”。（3）

被解剖的“外星人”尸体，身长一百零七公分，头部和眼睛很大，鼻子和嘴巴很小，体重十八公斤，脖子很细，上半身异常瘦小，手腕很小，长度达膝盖，手指特长，手指之间有蹼样的东西——是不是和我们平时玩美国佬的游戏时看到的异形啊、外星人什么的一模一样！）？

在录像中，几个笨手笨脚的“棒槌”围着一个人形“尸体”装模作样，不符操作规程的镜头随处可见，与其说这是在进行科学试验，不如说是在演戏。美国电影制作专家的意见是——假的。


最令人怀念的“外星人”

1994年7月，美国空军发表《罗兹威尔报告》。报告说，所谓的外星飞船残骸实际上就是空军的实验气球残骸。那些人形物其实是气球搭载的假人。

2001年3月10日，美国中情局证实 前期的UFO现象可能是苏联政府为了制造美国社会混乱的阴谋；后期的UFO现象则是中情局绝密间谍飞机秘密实验导致的。

到现在为止，所谓发现“外星人”的传说在美国平均一天有200起，其中活捉“外星人”报告平均一天便有10起以上。美国一位心理学家由此得出一个笑话 凡宣称见过外星人的人，都不可能真的见过外星人。所以，我们就只有在游戏里面痛扁外星人了，呵呵。

[死亡文化与墨西哥]

关于骷髅的传说与亡人节，经过了千年的沉淀和传承，现在被看作墨西哥最有地方色彩的民俗。“黑岛”风格最为诡异与奇幻的《异

域镇魂曲》就是墨西哥死亡文化的大 PARTY——还记得那个不停飞舞和废话的骷髅头吗？在这个以死亡与永生交织的哲学思考的游戏里，它可是不能或缺的重要代表与象征。

每年的 11 月 1 日和 2 日是墨西哥的亡灵节。作为纪念已故亲人的传统节日，节日下午全国放假半天，人们在家中摆设祭坛，供上祭品，围坐在一起，默默追悼死去的亲人。亡灵节是受基督教万圣节和印第安人祭奠先人习俗这两种文化相互影响而形成的墨西哥传统节日。

因为墨西哥人很穷，很多人很早就去世了，所以他们对死亡的认识就比较深一点，葬礼的时候放烟花。和我们一样，他们也通过守灵上供等方式祭奠逝去的亲人。市场上经常有码放整齐的骷髅形状的巧克力。骷髅是死亡的象征，如同西方万圣节的南瓜头，它是墨西哥亡灵节期间最具代表性和表现力的形象。这些都跟过去古印第安的习俗有关系。

印第安有不同的部落，但是他们对死亡都很重视，而且他们不觉得死亡是件特别可怕的事情。根据一个古老的印第安人的传说，古时候一共有十三个水晶头骨，和人类的头骨一般大，下巴还可以活动，能说话，能唱歌（呵呵，《冥界》里的那个罗嗦家伙嘛！）。

神话传说认为，这些头骨可以为人类提供有关人类起源和死亡的资料，还能帮助人类解开宇宙生命之谜。据说总有一天人们会找到所有的水晶头骨，把它们聚集在一起，集人类大智于一体，就可以发挥它们应有的作用。但前提是人类的道德和精神必须达到一定的水准，否则即使聚集到一起了，也是对伟大文化的一种亵渎（宣传迷信？哈哈，神话而已）。



《异域镇魂曲》的宣传海报

墨西哥的原居民阿兹台克人有用石头、骨头、木头等材料雕刻人头骨的习俗，称为"死亡头"。其中有一些是用水晶雕刻的，形状夸张、抽象，风格较为一致，而且一般都很小。比如大英博物馆藏有两个被鉴定为属于"古代墨西哥"的小头骨，小的一个是用滑石雕刻的，大的一个是用水晶雕刻的，高度也不过 1.25 英寸。两个都有穿孔，估计是当念珠或护身符用的。巴黎的一家博物馆也藏有一个水晶头骨，大约为真人头骨的一半大小，法国专家认为是阿兹台克人在 14 或 15 世纪时制作的。

文化专家们认为，这些传说不但对研究人类居住的行星发展趋势十分重要，而且对研究人类的繁衍也起着文化方面的重要作用。这个传说在美洲土著人当中世代流传了几千年，从中美洲中部玛雅和阿兹特克后代到现代美国西南部飘布罗和纳瓦乔的印第安人，直到美国东北部切诺基的塞尼卡的印第安人，各有各的说法。

在《古墓丽影》中，如果你对第一关满是骷髅岩石的墓地还有比较独特的回忆的话，那么我可以告诉你的是——它是因肯文化的为卡塞斯城。

另外一个例子就是 LUCASART 出品的《冥界狂想曲》了。这部充斥着快乐的死亡气息、剪纸艺术般人物活动的杰作，就是直接转化墨西哥死亡文化的现代版本。

[超现实主义与变形的绘画]

RPG 名作《飞越疯人院》里有一个关卡叫做"扭曲的时间"。可以说，它将数字游戏在美术上面的表现力发展到了一个很高的层次。整个关卡都由褐色组成，每一个画面中的物体都在不停的变形与扭曲，仿佛要脱离出时间的控制而自由飞翔，主人公的痛苦被如实的传达到了每一个游戏者的心里。而整部游戏的灵感，则都来自一位叫达利的画家。


萨尔瓦多·达利最著名的绘画之一，他的作品近期正在国内展出

1929 年开始参加超现实主义运动的西班牙画家达利，是 20 世纪最富有表现力的画家之一。他的创作理念是从弗洛伊德的精神分析学出发，强调了人的潜意识和偏执狂的批判方法，通过宗教与原子物理学的触发，在构思上力求接近一个"超合理性"的世界。作为一个极端主义者，梦幻中的超现实意识是他创作的主要灵感来源。

"扭曲的时间"就脱胎于他的名作《记忆的延续》。它是达利以时间为主题创作的著名绘画之一，整幅画将时间的抽象化表达成为了几个具体的流动与扭曲的钟表挂在树上。这是一个时光的永恒、流逝与无限的过程——而陷入在梦境里的《飞越疯人院》的男主人公则是要从这个意境里脱困。

而根据法国画家米勒的名作《晚钟》再创作的超现实主义版《晚钟》，将画面中的男人变成了骷髅。庄稼在空中飘浮。生活与生命既被肉体所困困，又要极力的逃逸。那种梦幻的效果，现在的绝大多数游戏的开场动画都原样照搬了下来——可见现代游戏的没有创意和懒惰。

最后说一句的是，以《潘多拉的盒子》为代表的画面猜谜游戏干脆就是达利后期绘画风格的拙劣摹仿品——这种一个画面里面找几个物品或者不同之处的游戏方式，现代绘画叫做"立体结构主义"。■

注释：

（1）因为冒险精神与复仇女神的驱忧，女王彭忒西勒亚打猎误杀妹妹希波吕忒之后，来到特洛伊参战。在与刀枪不入的大英雄阿喀琉斯对掷长矛时，彭忒西勒亚不幸战死。她的超人勇气和死后的动人容貌，甚至打动了阿喀琉斯的心。

（2）作为希腊神话中最伟大的艺术家，俄尔甫斯为了从地狱中救回妻子，在冥府唱歌，最终感动了冥王夫妻。然而因为焦急的爱情作祟，在到达人间大门之前，俄尔甫斯违背了不能回头看妻子的承诺。结果妻子永远堕入黑暗，而他也被困在地府，直到被大英雄赫拉克勒斯顺手救出。但丁的《神曲》中有所提及此事。最新的版本就是 1999 年的美国影片《美梦成真》了。



（3）1947 年 7 月，美国空军声称在新墨西哥州一个不明飞行物的残骸里找到了一个外星人——活着——并把他（她？它？）带到了这个基地。一盘录像带流落到民间，上面记录有美军对那个外星人进行盘问的镜头。影片没有声音，据称这种盘问是通过"通灵传心术"（特异功能？）实现的。"外星人"在接受盘问后就死了，美国人随后对其"尸体"进行了解剖。英国的电视台播放了对这个外星人进行尸体解剖的录像。保存有罗兹威尔事件录影带拷贝的人表示，影片可清楚看到杜鲁门总统在现场观看解剖过程，柯达英国分公司确定影片是在 1947 年拍摄。



老鸟坐堂

【主角】菜鸟，老鸟
【流程】求医 请在调查表留言板或来信写明游戏名称、版本和具体症状。
坐堂，请写明所解答游戏名称以及您的详细通讯地址、邮编。
【EXP】如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。
【LEVEL UP】年底评选 5 位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。
【传送门】北京 813 信箱《难症会诊》（100037）或 reader@fcgm com cn
【家游提示】
①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。



三国群侠传

●怎样才能将关羽带回成都？怎样才能和吕布化敌为友？

【答】关羽问题：必须在解良完成妇人"五香药包"任务后，找关羽对话，才会有遇流氓收保护费事件发生，出现选项

1.联手严惩恶霸，仁德 -2，智慧 +3。

打赢，逃去宗祠，回关羽家，关羽父母双亡，流氓出现，战斗，打赢，去宗祠。直接回成都，到成都找他即可加入。

2.阻止他下重手，仁德 +3，智慧 -2。

打赢，出城再进关羽家，遇官兵来捉关羽，打赢，又有选项

①杀了他们，仁德 -5，智慧 +3，得无常戒。

②放他们一条生路，仁德 +5，智慧 -3，得偃月刀。

选①或②关羽及其父母都会加入主角行列，这时有过五关斩六将事件发生（吕布在队伍则不会发生战斗，直接过关得 300 银，若有令牌也可使用，不用战斗）。回成都后找他即可加入。

吕布问题：1.先到温侯府，见士兵。2.到西羌见西羌王，对话选①，与西羌第一勇士战斗（我是 12 级就去，先练异术，用滚木术可 win）。3.到西羌马场见赤兔马。4.到西羌见西羌王，对话选②。5.到西羌东边打狼，获狼王皮。6 到西羌见西羌王，得赤兔马。7.到温侯府，送赤兔马。8.出城（非常重要）再进城，见吕布，要有劝说事件发生（有主角个人智慧和仁德要求，据说要≥80）。9.到天香阁，见貂蝉，对话选③。10.到温侯府对话。11.到新野，即可招入二人。

（福建　lookfoy）



魔法门 VII

●一年前打通了魔法门 7，最近无事又捡起来。以前一直做好人，这次做坏人，走黑暗路线，谁知遇到了麻烦。我在接受了任务"从浓雾之墙拿黑暗魔法师瓶（Lich Jars）"后，总是找不到黑暗魔法师瓶。

具体描述：

在浓雾之墙的入口房间分别进入 3 个小地下城。先从这 3 个小地下城中各找到一把钥匙，用它们打开在入口处北端三根上了锁的柱子。然后，柱子北面的大门就打开了，在北面的出口附近有一只宝箱。但是宝箱是空的。啊?! 出浓雾之墙后，重复以上动作，惨啊，打死那些没有经验值的鬼怪我心里直吐酸水。结果拿到第二套钥匙，打开 3 个柱子，天，宝箱是依然空的。现在我无法升级到黑暗魔法师，同时无法学宗师级的元素魔法，黑暗魔法。我该怎么办？

【答】①你要确定已经在"哈夫－维克"那里领取这个任务，要是还没有领取任务就会出现你这种问题的。②再看看先知那里有否！俺打爆过 N 多次 MM7 还未发现你这种问题，实在不行就用修改器改吧，网上有个 mm7che.exe 的修改器可以修改 MM7 的器具与任务品的。

（河北　山德鲁）



反恐精英（1.4 版）

●为什么换了枪之后只能拿在左手？不管我在设置中设为左手右手都不行，还望指教！

【答】可能是当前的汉化包与游戏版本不符，或是汉化包质量太差。可以换个相同版本或高版本的汉化包，现在的 CS-Cn 的 CS1.4V1.2 版 MQ 的汉化包应该可以消灭这个问题。

（河北　山德鲁）



大富翁 VI

●我用 MagicWin98 和金山游侠自带的内码转换工具，都只能在开始前设置时正常显示中文，一进游戏又变成乱码？求救！

【答】外挂中文平台对游戏的支持一直以来都不甚理想，其实你只要安装了 Internet Explorer（IE）的简体中文、繁体中文和日文字库，就不需要再借助外挂中文平台玩游戏了。笔者测试了最新的一些中、日文游戏如《圣女之歌》、《大富翁六》和《苍天录》，用以上办法，文字显示完全没有问题，你也可以试一下！

（xud）



文明 III

●我玩了三天三夜（Z 版），发现有以下问题：①各兵种在战斗中有时不会升级，有时升级很慢。②电脑与电脑战争经过我国时从不提出穿越许可。③建造孙子兵法奇迹无用：造出各兵种的 HP 还是三格（建兵营为四格）。④我国的 7 辆超级坦克被敌人的一个海军陆战队打得只留下一点血（幸亏它们有撤退机制）——这只是个典型例子。⑤在决定胜利的一刻跳机……（汗）。请指教。

【答】①各兵种在战斗胜利后的晋升是个概率问题，也就是说晋升与否完全靠运气。在开始游戏时选择具有军事特性的文明能够一定程度上提高这个概率。

②电脑可不是绅士，如果你对他们的这种行为无动于衷的话，这些可恶的家伙总是有便宜就占的。所以不必客气，当发现电脑的部队进入你的领土后，马上和他们谈判，这时会多出一个选项——要求对方的部队马上从你的领土上离开。

③请到天人互动的网站上下载补丁 http://www.biggamer.com/kefu/download.asp

④文明中计算战斗胜利的概率有这样一个公式：攻击力为 X 的部队攻击防御力为 Y 的部队，进攻方的获胜概率就为 X/X+Y，而防守方的获胜概率则为 Y/X+Y。同时，如果防守方所在的是高山丘陵这种险要地形，或者是人口众多的城市，都会对其防御力有所加权（有时会有 100%甚至更多），再加上高难度下经常偏向于电脑的运气，因此，只要交战双方的攻防不是相差超过 3 倍，弱小的一方还是有机会获得胜利的。

⑤参见③。）

（子安）

显卡问题

●本人有一块 GF4mx440 显卡,用 Q3A 和《重返德军总部》测帧数,发现无论在 high 或是在 fastest 模式下,结果都是九十多帧,并且在《荣誉勋章》的抢滩一关,远方敌人的碉堡被白片取代,当走近时才渐渐复原,不知是不是要调节 Windows 下的设置还是其他,请赐教!

【答】分辨率的高低、特效是否开启,都会影响成绩。如用的驱动是随盘的,可以换认证的 GF 驱动(可参考上期《家游》)。

核心/显存频率的高低 GF4mx440 提高帧数最有效的是超频,启亨就很不错,能达到 340/530MHZ。但我不推荐在夏季超频,不过可以试用一下 NVmax(驱动之家有)。

系统的干净程度.重装的系统,分数比杂乱的高 5 分。

《荣誉勋章》中所说的白片应该是雾气,走近时碉堡自然会复原,哪怕用 Gefore4600 也是这样的。

(上海　刘毅)

nVIDIA 的 GeForce4 系列第一代芯片存在 BUG(后来 nVIDIA 推出了改良的第二代芯片),如果你是在 GeForce4 推出后不久买的,肯定就是有 BUG 的芯片,幸好你遇到的不是大问题(有的甚至会遇到花屏、死机及兼容性问题)。试换不同的 GeForce4 驱动程序,看能否解决。

(广东　詹晓飞)

电脑问题

●我电脑的配置是·赛扬 II 900Hz/ 技嘉 GA-60X(815EP 不带声卡显卡 / 七彩虹 GeForce2MX200 (32M)/CMI8738/ 金钻 6 代 20GB/ACER52X。我刚装了一个猪兔大战的游戏,不能玩。不过可以进入游戏,但只要移动游戏中的坦克就会死机,此时还可以听见游戏的声音。按 ESC 键就回到桌面了。有时弹出一个方框

Fatal error

SCConcert :: SetSoundFrequency:SetPositionfailed E_INVALI-DARG

有时会出现非法操作。此时 DirectX 诊断工具中的 Direct3D 变成不可用了,什么游戏都不能玩。有时玩其它的游戏也会无故死机或蓝屏,只有按机箱上的重新起动才行。玩 CS 也没以前快了。我用瑞星查毒也没查出来,把 C 盘格式化重装了系统,问题还是存在,请问这是什么原因?另外我把 BIOS 设置成优化默认值时就不能关机,关机后就自动重启,请问是什么原因? 应如何解决?

【答】D3D 不可用是因为 DtX 的安装程序不完整(虽然重启以后可以支撑一会儿游戏),须找一个完整的 DX8 0(8 1),它的应用程序旁会有其他 4 个文件,安装时会先更新系统信息,之后要求重启。建议将上述 5 个文件拷贝到硬盘中,以便以后重装。

检查设备管理器(右键单击"我的电脑"-属性)选项卡中有没有黄色惊叹号(有的话删除,重启重装),然后检测 DX,应该没问题。之后《猪兔》基本能玩,注意在游戏界面 Options 中自动检测一下游戏对于机器的最佳设置,以免死机。玩 cs 要调整分辨率以及游戏设置,这些游戏是小 Kiss。我玩《猪兔》时也格式化了 C 盘重装了 Windows,之后重新找了个声卡驱动程序安装便能玩了(我的配置比你差)。

至于 BIOS 设置劝你不要乱动,问问帮你组装的机师吧。

(上海　Brian)

模拟人生(The Sims)及其资料片

○如何能把"舒适"、"社交"、"空间"这 3 个状态条锁定为满值? 另外,不知道 TheSims 里所有物品的属性数据是怎样排放的,比如要想把绘画的娱乐度增加应该修改哪里? 曾经尝试用 3 种以上修改器进行过模糊搜索,未能找到有关状态条的数值,并且也不知道它们的数据结构和数值范围。但是在教学模式中,8 个状态条全部能被游戏暂时地锁定,所以可能有别的什么数据在控制状态条的锁定与否,只要找到它就能解开这个问题。

(leilei)

云斯顿赛车 2002

○今年 5 月《家游》中所说的"转向助理"在游戏中怎么关? 我试了很多次也关不了。

(lzh)

魔法危机

○在第 3 幕地道里与父亲再次分开后,在地穴的第 4 层中,在一个独立的的平台上因受到怪兽袭击而遇到一个受伤的蜥蜴人弗莱多,他给我一把钥匙后,我就不知道怎么过这里了,那座机关桥怎么也过不去,在此想请教各位高手。

(deathwx)

新剑侠情缘

○临安城内药店老板要的金藤草在碧霞岛的什么地方? 怎么取? 望赐教,感激不尽。

(chen)

三国志 VIII 中文版

○游戏时不时会弹出一个非法操作对话框,说 GDI.EXE 出现常规保护错误。我用的是 MAGICWIN98 来翻译,并且游戏被迫关闭后,MAGICWIN98 就无法使用了,必须重启,请各位高手们给予解答,我在这里先谢谢了^_^

(陆海山)

暗黑破坏神 II

○近日终于买到 Z 版的《暗黑 II》简体中文版 v1.00,安装正常,但进入后选择"单人游戏"及"选择角色"时游戏花屏,重装游戏无效。我的电脑配置如下·C500/HY64MB/ 小影霸 TNT2 M64 32MB/ 雅马哈 744 声卡 /PHILIPS 105B/DX7.0,游戏时分辨率设定为增强色 16 位,1024*768。请天下高手指导!

(云南　Paladin)

手柄问题

○我买了一对接入打印机接口的手柄,但是安完驱动程序后,显示出"未连接",调整不了属性。我检查了 N 遍,接触良好,但总是出现未连接,请问这是怎么回事? 另外我有一摇杆是插入摇杆接口的,插入后使用良好,只是手柄插入打印机接口的不好用。

(鬼塚)

模拟器问题

○我的主机是联想未来先锋 P4 1.5/256M/40G/nVIDIA TNT32 显卡,我安装了 ePSxe v1.4,为啥没法玩?我把 PS 碟放进去只有声音? 能教我如何安装设置吗?

(powerain)

秘集市

魔兽争霸III混乱之治
WarCraft 3: Reign Of Chaos

游戏中按回车出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(为方便查询我们将前次刊登的五条秘技一并汇总)

ISeeDeadPeople	地图全开
AllYourBaseAreBelongToUs	当前关卡立即获胜
SombodySetUpUsTheBomb	当前关卡立即落败
ThereIsNoSpoon	无尽魔法
WhosYourDaddy	刀枪不入及一击必杀
WhoIsJohnGalt	研发速度加快
WarpTen	建造速度加快
IocainePowder	死亡速度加快
SharpAndShiny	立即升级
DaylightSavings #	指定时间为 # 点(若不加数字则为时间停止开关)
KeyserSoze #	获得指定数量 # 的金钱(不指定数量则默认为 500)
LeafItToMe #	获得指定数量 # 的木材(不指定数量则默认为 500)
GreedIsGood #	获得指定数量 # 的所有资源(不指定数量则默认为 500)
PointBreak	获得食物
Synergy	科技树全部开放
RiseAndShine	时间设为黎明时刻
LightsOut	时间设为黄昏时刻
StrengthAndHonor	战役中失败也继续游戏
ItVexesMe	战役中胜利也继续游戏
TheDudeAbides	功能不明
Motherland X #	跳入指定种族 X 的 # 号关卡

在跳关时要注意,过场也占用关卡编号,例如 motherland human 04 将进入人类第三关。

【测试.有效 BIGFOOT 提供 A】

无冬之夜
Neverwinter Nights

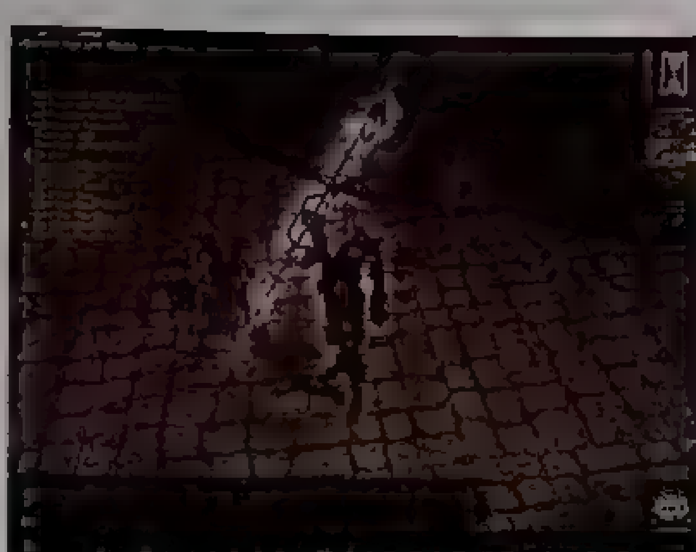
使用纯文本编辑器(如视窗系统自带的 notepad exe 写字板程序)打开游戏安装目录中的 nwn ini 文件(修改前请备份此文件以便恢复正常时所需),在其中 Game Options 项目下添加一行

Debug Mode=1

保存此文件后启动游戏,即可按【~】出现输入提示,注意大小写输入

DebugMode 1

回车后可激活秘技模式,此后再按【~】出现输入提示后,按【Tab】可浏览所有调试指令,再按【Tab】可翻页浏览。这些调试指令可以在按下【~】出现输入提示后输入并回车执行,成功后会有 Success 字样出现,若出现 Entered Target Mode 字样,则需要再点击目标 角色执行该功能。以下是一些有用的指令代码(笔者推荐只使用获得经验值秘技较为稳妥)



dm_god	刀枪不入模式
SetCHA #	设定 Charisma 属性为指定数值 #
SetSTR #	设定 Strength 属性为指定数值 #
SetINT #	设定 Intelligence 属性为指定数值 #
SetWIS #	设定 Wisdom 属性为指定数值 #
SetCON #	设定 Constitution 属性为指定数值 #
dm_givegold #	获得指定数目 # 的金钱
GiveXP #	获得指定数目 # 的经验值
GetLevel #	提升指定数目 # 的级别数
ModSaveFort	设定角色的耐力豁免率修正值
ModSaveReflex	设定角色的反射豁免率修正值
ModSaveWill	设定角色的意志豁免率修正值
ModSpellResistance #	设定角色的法术抗力修正值
SetAttackBase #	设定角色的基础攻击力
SetAppearance X	设定角色的种族为 X(X 为 human, elf 等)
fps	显示画面刷新帧数

修改角色属性后容易在进入新章节时出现"角色非法"的错误提示从而导致无法继续游戏,此时可以用纯文本编辑器(如视窗系统自带的 notepad exe 写字板程序)打开游戏安装目录中的 nwnplayer ini 文件,将其中的一行

Single Player Enforce Legal Characters=1

改为

Single Player Enforce Legal Characters=0

保存此文件后启动游戏即可使用修改后的角色进入后续章节。

若想使用哪些限制在特定关卡中使用的物品,可以如上述方法修改 nwnplayer.ini 中下列一行的 1 为 0

Single Player ItemLevelRestrictions=1

【测试 有效 WING 提供 A】

美国军队
America's Army

游戏中按【~】进入控制台,输入 behindview 1 使用第三人称视角进行游戏。

要想解开所有联机关卡,只需在出现"Not Qualified"(不具备条件)的信息时按【F3】即可解除该关卡的限制。

在游戏安装目录中以纯文本编辑器(如视窗系统自带的 notepad exe 写字板程序)打开 tours ini 文件,其中若干条 dependency(#)的字符串描述着是否允许进入与 # 编号相应的关卡。只需将 # 改为 -1,即可随意进入军校及各个关卡。将其中若干条 TourSeq(#)这样的字符串中的 # 改为 0,便可随意进入任何需要测验能力方能进入的卡。修改后请保存文件再执行游戏获得相应功能。

【测试:NA BIGFOOT 提供 B】

三角洲特种部队之特遣先锋
Delta Force Task Force Dagger

游戏中按【~】出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能

ClayburnFallmont	弹药全满
StanGable	无尽弹药
JeffersonDarcy	生命力暴涨
AceEvans	隐身
RogerPhilips	炮兵支援

【测试 NA BIGFOOT 提供 A】

突袭 II
Sudden Strike 2

游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能

**omniscience	战场地图全开
**blitzkrieg	当前战役立即获胜
**koenigstiger	部队刀枪不入且火力超强

【测试·NA BIGFOOT 提供 A】

玩转《全球行动》
Global Operations

《全球行动》是一套由 Barking Dog Studio 开发的第一人称射击游戏,它的特种任务汇集了全球各大洲的反恐事件,无论是以色列特种部队在乌干达的人质解救任务,还是南中国海的打击海盗行动都非常精采,游戏具有清晰的画质与逼真的音效。

不仅如此,《全球行动》在角色协调分工方面也做得很有特色,它被很多玩家视作是一套赶超《反恐精英》的游戏,不过一些玩家在刚开始游戏时会感觉难度偏高,而且到目前为止,《全球行动》的官方秘技也没有流露出来,通常的修改软件更是难以对付这套游戏。但这并不是说《全球行动》无法被攻克,正相反,如果您按照笔者的通天大法,相信玩转《全球行动》也并非难事。

秘技一:人多好办事

不知你发现没有,在单人游戏模式中,每场任务开始,敌我双方人数基本相等,只有当游戏者决定加入哪一方后,这一方的总人数才会多一人,但优势并不明显,一旦遇到敌方据守险要关口时,玩家一方仍会遭受很大伤亡。那么如何改变这种局面呢? 请在《全球行动》的 Globalops/attributes 目录下,找到 singleplayer txt 文件。直接用纯文本编辑器(如视窗系统自带的 notepad exe 写字板程序)打开它,你会看到类似以下形式的数据,这实际上就是游戏对参战人数的控制定义文件。

GO_SPMission Mexico

{





```
        ID = 0,
        title = 'IDS_LOCATION_MEXICO',
        affiliation = '';
        imagename = 'interface/MapCloseup/Mex-
ico dtx',
        teamID = 0,
        mapname = 'worlds\Mexico'
        numcommandos0 = 1,
        numrecons0 = 1,
        numheavygunners0 =1;
        numsnipers0 = 1,
        nummedics0 = 1;
        numdemomen0 = 1,
        numcommandos1 = 1;
        numrecons1 = 1,
        numheavygunners1 = 1;
        numsnipers1 = 1;
        nummedics1 = 1,
        numdemomen1 = 1,
        numvip = 0,
I
```

数据说明

GO_SPMission Mexico 表示这是第一关“墨西哥”的数据。

numcommandos0=1 表示墨西哥军（正方）突击队员的参战人数为一人。

numcommandos1=1 表示墨西哥贩毒游击队（反方）突击队员的参战人数为一人。

其中 num 后的字符为各兵种代码

commandos	突击队员
mrecons	侦察兵
heavygunners	机枪手
snipers	狙击兵
medics	医务兵
demomen	爆破手

在《全球行动》中，没有哪一个兵种是全能无敌的，每一兵种间都各自兵种的特长和弱项

突击队员能容纳最多的武器数据，但其它各种技能参数都很平均。侦察兵有能生命信号探测器和雷达发射器，能及早发现敌人，但火力偏弱。机枪手携重武器，中近距离攻击力强，但移动慢。狙击兵适合远距离杀敌，但自身防护力太弱。医务兵能在战场上抢救战友和自已，武装一般。爆破手拆弹快速，有一把大口径榴弹枪，但载弹量太少。

调整游戏的难易度可以通过改变已方/敌方各兵种的数量来掌握，只要敌我双方的兵力总和不超过22人，电脑就不会罢工。建议调整机枪手和医务兵的数量，以提高火力强度和战场的生还率。

秘技二：多国部队

《全球行动》很注意游戏 NPC 各军种的服饰与装备区别，所以基本上十三个关卡的正反方队员都有与众不同的外貌，对此笔者仍不满足，还是异想天开地想在各关卡中出现不同的多国部队，例如在第一关“墨西哥扫毒”行动中，我就希望让美国 SWAT 特种部队与墨西哥军方协手合作共同执行扫毒任务，那么怎样组成一支多国部队呢？请按下面方法操作

找到 \Globalops\SKINS\CHARS 目录，该处下面的十几个目录分别是每关 NPC 的外观数据，现在请进入 Channel\force1，将目录下的 Commando0 dtx 以及 Commando1 dtx 这两个文件分别复制到 Mexico\force1 目录中替换同名的文件，然后再将 Quebec\force1\ 目录中 Medic0 dtx 和 Medic1 dtx 文件复制到 Mexico\force1 内。

现在你再重玩第一关“墨西哥反毒”战役，就会发现有几名其它国家的突击队员和医务兵加入到你的部队中。自此多国部队已正式组成。

秘技三 EDIT 绝招

《全球行动》的每场任务初始，都允许玩者购置各式枪械和附加配件，但你在游戏中却无法购置或拾取更多弹药，因此一旦将枪弹射空，就意谓着只能换枪再战啦！虽然《全球行动》为每种武器都设定了两到三个基数的弹药，但这些子弹根本不够大家消耗的，就算是能在战场上临时捡武器应战，但谁也无法保证技枝合手，那如何解决这一难题？我们唯有祭出 EDIT 大法，将武器弹药的基数设置到足够使用的程度，以保证人不换枪、枪不离人！

先来谈谈笔者最心爱的武器 USAS12，它是一枝军用霰弹枪，每发子弹都内含 4 至 5 颗霰弹，连发模式的杀伤面大，近战十分凶猛、但由于所带弹药基数太少，只有 6 个十发弹匣，一两次突击就会耗尽所有弹药。下面我以其为例讲解如何修改武器的弹药基数。

首先先备份 Globalops 目录下的 object lto 文件，再请运行支持十六进制数据编辑的软件（如 UltraEdit），用它打开 object lto 文件，搜索符合要求的特征字串，再仔细在特征字串的下端，看不远处是否能找到 06000C00 这一字串。这是一串十六进制数的数值，它表示的是弹药基数，06 为 6 个弹匣，0C 表示每个弹匣装弹 10 发，将其修改成 FF00FF00，存盘退出。再运行游戏，选择 USAS12 参战时，你就会发现此时的枪内竟有 255 个弹匣，而每个弹匣中容纳了 255 发子弹，就算是你用它疯狂扫射，弹药也足够你挥霍了。

下面提供一些常用武器的特征字串及修改数据表

武器名	特征字串	原载弹数字串	修改后的值
AK 47(自动步枪)	AK 47	04001E00	FF00FF00
M249SAW(班用机枪)	M249SAW	03006400	FF00FF00
USAS12(霰弹枪)	USAS12	06000C00	[illegible]
69A1(榴弹枪)	69A1	06000100	FF00FF00
SVD(狙击枪)	SVD	05000A00	[illegible]

经过以上修改，你的《全球行动》已经变得与众不同啦，现在再进行游戏想必另有一番滋味！要不?咱们下次再试试修改《全球行动》的联网模式吧！


被改过弹药基数的散弹枪，近战扫射所向披靡

【测试 有效 赵扎海 提供 A】

圣女之歌

在战斗中同时按下【Alt】+【Shift】+【K】即可直接获胜。

【测试 有效 PAGAN 提供 C】

在低配置计算机上大幅度改善《大富翁VI》画质的方法

《大富翁VI》推出一段时间了，反响还不错（终于回归了回合制，呵呵）。只可惜游戏要求的配置也高了，可苦了我们这些没有高性能显卡的用户。说来游戏最低配置要求 16MB 显卡，建议配置要求 32MB 显卡，说实话要求也不算太高，只是我的显卡是 Matrox G200，只有 8M 显存，安装后发现画面真是“惨不忍睹”（即使选择 800×600@32Bit 也一样）。难道盼望很久的《大富翁VI》就这样放弃了？正在烦恼的时候碰巧在一台装有 ATI Radeon LE 显卡的电脑上见到了 1024×768@32Bit 的画面。“原来大富翁 6 的画面就是这种效果呀！我感觉和《新天使帝国》差不多嘛。”这种效果我的显卡应该没问题呀？于是我就开始着手想办法。

经过一番搜索，把目标锁定在了位于《大富翁VI》目录下的 SYSTEST 目录（假设游戏安装在 d \rich6 下，就是 d \rich6\SYSTEST）。这个目录下只有一个可执行文件 SYSTEST EXE（无图标），运行这个文件，黑屏几秒钟，应该是对系统进行测试，完成后在此目录下新生成了名为 Sysinfo txt 的文本文件。打开它内容如下

```
[CanWindow] = [1]
[MaxOnePassTex] = [1]
[MaxTexWidth] = [2048]
[MaxTexHeight] = [2048]
[TexMemSize] = [5]
[TPS_MinSize] = [7615]
[TPS_MaxSize] = [615]
```

将它的内容改为

```
[CanWindow] = [1]
[MaxOnePassTex] = [3]
[MaxTexWidth] = [2048]
[MaxTexHeight] = [2048]
[TexMemSize] = [50]
[TPS_MinSize] = [100000]
[TPS_MaxSize] = [80000]
```

再次进入游戏选择 800×600@32Bit，终于看到了《大富翁VI》的本来面目。文中 [TexMemSize] [TPS_MinSize] [TPS_MaxSize] 可以酌情改动，具体情况视机器的配置而定。以上方法在 Soltek 75KAV 主板、AMD ThunderBird 750/256MB、Matrox G200/8MB 上测试通过。

最后祝大家玩得愉快！早日成为大富翁！

【测试 有效 白知之 提供 C】



七嘴八舌

［高考］

高考终于结束了。眼见互动家园论坛上一时欢呼声四起，什么解放了自由了，恍惚间仿佛时光倒流回了 1949 年。现在在网上查询高考试题的正确答案十分方便，所以不少朋友已经估算出了自己的分数，来看看

辽宁 foolstop 610，陕西 chj·503，IQyuan·540，四川天底 657，天津秀吉 600，江苏双子流星 640，四川笑嘻嘻 547，北京 Perseus_73·620，陕西我不是猫 600，河南八神换日 560，安徽炎无天一·515，江苏逐走走 570，辽宁呵呵；530…… 感觉上还算不错，至少我愿意相信大家没有因为游戏而影响成绩。



湖南 木偶军团·潘潘

北京的柯凡说游戏这东西“害人”不浅，他去年高考落榜全是拜它所赐，但没办法，他学的就是“电子游戏形象设计”——哪里有这个专业嘛?！每当老妈骂他老玩游戏不学习时都“理直气壮”的说是在积累材料。今年临考他总算狠心地把心爱的电脑打入了“冷宫”。令他伤心的是北京高校竟然没有关于游戏制作的专业，总不能拿个高中文凭去游戏公司找工作吧？没办法，只能选择了一个类似的“电脑美术设计”到时候再往游戏上靠罢。原来是这样，希望他能实现自己的理想，并在这里按照他的愿望公布一下 QQ 33889574，同道中人不妨找他聊聊。浙江的林克赞说因为要高考了很无聊，所以第一次寄回调查表。他问如果想以玩游戏为主要职业除了职业玩家外还有什么，在《家游》这样的杂志测试游戏可不可以，在游戏杂志工作需要学哪些专业。据我所知游戏公司是需要游戏测试人员的，但大多不设专职。想在游戏杂志“测试”游戏的话，等念完大学去应聘编辑吧！大学所学的专业与日后从事的工作没有任何直接对应关系，但广泛积累文艺、电脑及游戏等方面的知识，锻炼提高文字能力等等，对进入游戏圈工作是有益的。安徽的江科树说有一次写作文他写了篇《龙族的沉默》的游戏文学，被老师评为最佳创意并给了满分，然后说高考写这种文章肯定没戏！我看未必，比如今年北京以规则为题的高考作文，如果从游戏规则的角度展开一篇作文的话，可能也会有很好的效果的。

也有些朋友考完后感觉不太好，一位叫紫葡萄的女生甚至说要自杀，当然这大约是戏言。我劝这些朋友冷静下来，振作精神，像陕西的撞针无忌那样·宽宽心，自己只是百万失败者中的一员。虽然那个曾指着北京地图说“以后这是我的家”的男孩现在只能在不起眼的地方哭泣，但从哪里跌倒就从哪里爬起！复读，或专升本，用必胜的信念和永不服输的精神填补缺憾，用奋斗来实现梦想。有人说，高考太顺其实是一次不完整的人生体验。尝过失败的痛苦，就更能体会成功的喜悦。他说七月对他来说是黑色的，但它更显庄重。也许明年的七月，是他金色的七月。

青海的羽翼－天使之翼在描述自己高考过后的心情时说·12 年的苦读为的就是这有些无聊的两天？是不是有些不值得…… 想着考前的一切一切，眼泪终于忍不住从眼睛里滑落出来。真有些不敢想象，自己是如何走过那些不可思议的日子的。但是现在，结束了，再不用去承受着与我们年龄不相符的巨大压力了，那期待的兴奋感觉在哪里呢？太不公平了，可以痛苦地承受着一切，但是没有能力去尽情地享受，真的太不公平了。努力寻找那兴奋的感觉，但是就是找不到，找不到。越是寻找，就越是想起以前的辛酸，以前的委屈。敢问中国所有的高三考生，哪一个没有类似的感觉？


河南 单振波

不管怎样，又一拨我们的读者迈过了这道门槛。今后的路还长，但愿《家游》可以继续陪你们走上一程。

［迟来的家游］

因为高考，因为倒霉的天气和照排机，因为拉页封面……总之第 7 期的《家游》迟到了。就像一个迟到的学生那样，尽管有很多原因，但总要低着头喊出那声“报告”。

北京的 Bart 说从 1 号一直到 10 号，他天天往报亭跑，老板都特别不好意思了。也许《家游》是为了照顾高考的学生，但是至少应该在论坛里给大家先打个招呼。玉展说他 7 月 1 日在桌子上放了一根香蕉，并决定拿到《家游》后就吃；买到杂志那天终于可以把长了毛的烂香蕉扔了…… 我在这里再次向大家表示歉意，想来那根失意的香蕉也要埋怨《家游》了。江苏逐走走说管他呢，反正报亭里书那么多，口袋里票子只有这么一点，可不保证他不会背叛。这真是实话实说，我们没有办法捂住大家的荷包，所以更要鞭策自己提高效率^_^。re-nenzha 说幸好他是去年高考的，是《家游》伴随他度过高考前的日子，毕竟到了那个时候还是放松一下精神比较重要。辽宁大猫说大概小编也高考了！你还别说，小编们确实每年都拿来高考语文题练练，也是次学习机会嘛！

cidbibu 说 7 月份的《家游》在众多的考试后才与大家见面是非常漂亮的举措，否则许多



嘿哟…… 嘿哟…… 嘿哟…… 嘿哟…… 嘿哟……



湖南 木偶军团·潘潘

即将参加考试的学生会在大考前夕抱着《家游》不撒手。《家游》的众多工作者们既为大家着想,又维护了刊物的名誉。这着实是过奖了!四川笑嘻嘻说应该感谢编辑们,不过可能编辑们过高估计了邮政部门的工作效率。咋说呢?还是老话:理解万岁。

〔封面〕

第7期的封面让不少朋友觉得新鲜,也有点别扭。广西的freeisyang说7月号杂志拿到手里,差点以为没有封面,仔细一瞧原来如彼。第一感觉:有趣。第二感觉:新鲜。第三感觉:不实用。摸一摸封面的纸张,软硬度以及厚度都和正文的纸张差不多。感觉不出封面的特殊性,而且拿在手里还会滑动,似乎一不小心就会掉到地上的感觉。非得抓紧不可。《家游》的



河南 单振波

内容是越来越好,这点不用说。但封面一直不尽如人意。从以前的卷边到现在的罂花枪,总觉得不能给人一种真才实料的感觉。相比之下,他比较喜欢《微型计算机》的封面,质感很好,摸着很舒服,而且无论每期的图案怎么变,底色都是雪白,非常稳重,这才是一本专业杂志应有的封面。这方面,家游还需努力。冯超朋友说希望封面再设计得古老神秘一些(?)。江苏曹尚问《家游》封面有没有可能用塑料做封面封底,硬硬的塑料不会卷起,而且放在书报亭的货架上很吸引读者,与众不同从封面的材料做起!嘿嘿,看来这回我又有新的话题可以向印刷厂的师傅讨教了……

〔网络游戏〕

近两期杂志中关于网络游戏的内容有所增加,这与暑期网络游戏达到上市高峰有关。喜欢网游的朋友自然很开心,不喜欢网游的朋友便有些烦。广东的蓝松青说现在介绍网络游戏的篇幅越来越多,这不是他希望看到的。虽然网络游戏现在盛行,但它只是游戏的一种。不是所有玩家都喜欢网络游戏的,比如他家里有宽带却不玩网络游戏。新疆的吴全涛说每次玩网络游戏总有一种感受:这并不只是个游戏而已。人痛苦时总要有个发泄的地方,高兴时也要有个欢乐的地方,网络游戏正给了他这样处在青春无聊期的人一个绝好的场所,结交好友,做些不能在这个世界做的事……江西的罗奇说网络游戏的骨干力量有三种人:网吧老板、无业游民和大中学生,拥有这般强大(?)的支持阵容,中国的网络游戏前景很好。他说只要《轩辕剑 Online》一出就准备把辛苦积攒四年的两千多元钱扔进去,目标是成为首席"魔刀客"。他还认为没有PK的网络游戏立马就挂了。现实中人们受到很多压抑,到网上就会尽兴展露。暴力是人的天性,现实中应当禁止,但应该在另一个地方让人去发泄。网游是最好的场所……对这个说法,我持保留意见。网络游戏的世界是虚拟的,玩家却是真实的,倘若完全忽视和背离现实的法律道德约束,网络游戏便可能会从人们排遣苦闷、沟通情感的避风港,变成满足私欲、不择手段的阴暗角落,甚至成为秩序混乱、道德沦丧的垃圾场。

网络游戏好的一面我们都知道,但它的现状还存在诸多问题,比如倾覆游戏规则的外挂,玩家的心态也十分微妙。辽宁的呵呵从游戏外挂的角度对比较流行的一些网络游戏进行了比较:

石器时代:标准版外挂30RMB,可以瞬移、合成、洗钱、复制、加速、设置遇敌……自动战斗开启后,只要一个晚上就能将新人从1级升到80级,且中途只需搭几眼注意即可。

传奇:无收费外挂,标准外挂可以加速、洗钱、复制物品、购买稀有道具、洗经验值。出错时可能删除人物,成功的话可以免去升级之苦。

龙族:标准外挂可以加速,可以封包修改,修改一切人物数值包括金钱、经验、各项能力等等,可以制作各种挂机程序。

金庸:标准外挂100RMB,可以加速、瞬移、自动战斗,且可以自动修炼选定武功,连战斗画面都不用切换。

魔力宝贝:无标准外挂,最新版本可以无限打卡(经验值永远加倍),自动喊话、加速、瞬移、自动修理、自动鉴定、战斗中二次行动,非神职人员学习传教系补血术(正常情况下不可),且在进一步研发中。



湖南 木偶军团·潘潘



《反恐精英之大好前途》

吉林 吴理

红月、千年、倚天、幻灵无标准外挂,但据消息透露,均有加速等具备基本功能的外挂。

笑网:无外挂,有复制物品、非法交易等BUG。

万王:无外挂,因为网络传输速度慢。有洗钱等BUG。

刚刚开始在国内进行测试的《科洛斯暗黑魔影》,开始测试不到两个小时,已经有人使用加速器。

……

游戏公司对此的反应不一而足。

华义对此不闻不问,通过发行各种升级包以及将任务难度提高N倍来延长游戏寿命。

盛大对此无甚明确反应,因为外挂尚不成熟。

中华网龙在小规模制止后终于放弃。据传闻,已经有由公司内部发行的标准版商用外挂出品。

圣教士及亚联对加速器无任何反应。

第3波戏谷大力封杀非法账号,抑制外挂,收效甚微。

网星ENIX大力封杀非法账号,但机制不够完整,外挂逐渐泛滥。

昱泉试图修改BUG,收效甚微。

雷爵依旧以超慢的速度运行以抑制外挂产生。

《科洛斯》的GM承诺,将对加速问题妥善处理。

……

这些网络游戏在其它国家或地区运营时,基本无外挂问题出现,或出现很少,特别是欧美地区。上面这些能说明些什么问题:中国玩家普遍素质偏低?中国网络游戏公司不负责任?中国网络技术人员能力不足?网络游戏前景一片肮脏?

〔杂志〕

亚当同位素说现在的游戏杂志这么多,可杂志的需求量比以前更少了。新生代的玩家是很依赖于网络的。可到北京的报摊一看有10多钟游戏杂志摆在一起,游戏媒体的战国时代已然来到了,《家》在这大潮里要怎么做呢?是合纵连横?还是商鞅变法?5月那会儿,问了几个网吧里的初二的孩子看游戏杂志吗?其中一个答道:"我们连语文书都从来没翻过,更何况那东西了!想看什么上网一找就行了。"当时听着只是好笑,可现在有一点悲哀了。毕竟现在的人有太多选择的机会让心都迷茫了。《家》也应该在网上多下点功夫,多找几个合作伙伴宣传宣传自己。cidbibu说作为一个消费者来买杂志,最重要的应该是杂志里有他想要的东西。有时候这个世界看起来很残酷、现实,是一种赤裸裸的让人怕的现实,这就是个各取所需的时代。他说最不赞成什么什么迷啊,一本杂志对于自己没有多大用处,而自己偏要维护自己那顶忠实铁杆读者的虚无的帽子去掏钱,那样是得不偿失的。所以对于众多辛勤耕耘的小编们来说,务实地搞好《家游》的内容才是关键,稿子的质量才是杂志的生命,需要《家游》的文章的人越来越多,买杂志的人才能越来越多。

非常感谢这些忠言相告的读者朋友,还要特别感谢山西的Leon和互动家园中的众多朋友们。待到《家游》百期时,回首处,或许有人会看清读者朋友和小编们共同做出的每一点努力和改变。八神换日说小马的脑壳大约是坏掉了,居然直说什么"虚心接受坚决不改"。放心吧,我们其实是坚决不接受,虚心地去改……

2002年第6期 读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象:

非常好	21.7%
还不错	58.6%
一般般	12.9%
不太好	6.3%
糟透了	0.5%

读者对本期封面的感觉:

非常好	19.4%
还不错	46.8%
一般般	25.2%
不太好	7.5%
糟透了	1.1%

本期读者最喜欢的三个栏目:
①娱人码头
②冒险之王
③网络帝国

本期读者最不喜欢的三个栏目:
①封面视点
②运动极限
③特别企划

本期版式最受读者喜爱的栏目:
冒险之王

本期版式最不受读者喜爱的栏目:
软硬武略

本期读者最喜欢的文章:
娱人码头:高校事件

本期读者最不喜欢的文章:
霸者之道 桥[CNC版]下篇

2002年第6期幸运读者名单

河北任丘	陈清露	山东	王娟
湖南株洲	袁冬	北京	马燕宾
广东深圳	王宇光	上海	余迪
浙江舟山	赵若燕	湖北荆州	胡震
上海	李隽文	辽宁兴城	袁媛
福建永春	吴斌	山东日照	王政
天津	王雪	山西大同	黄正波
江苏苏州	张臻	北京	王洋
吉林长春	孙鹏	上海	陆俊杰
广东河源	朱亮	河南商丘	刘颠
湖北武汉	郑军	云南昆明	李帆
广东揭阳	胡泽宇	重庆	王宁进
辽宁大连	朱鹏介		



湖南　　木偶军团·潘潘

〔请求〕

内蒙的仲家良说急需一套《无人岛物语Ⅳ》的光盘，他的电话是0428-8312944，地址是内蒙古乌兰浩特市四中高二十一（137400）。他愿意以一套正版《盟军敢死队Ⅱ》相谢。

上海的铁柔说一直在想有没有PLMM喜欢像他一样地去体验游戏，因为时间太少，他无法去寻找这样一个女孩子。不知道以后有了女朋友或是自己的家，她还会不会让他继续“家游”——如果她不喜欢游戏的话。随后他说小马同志很清楚应该做些什么的……我，我该做些什么呢？哦，他的QQ是30589808。

安徽的吴鹏说想要我墙上那张《星战前传2》的海报，抱歉的是看完电影我就把那张无辜的海报撕了。湖北的小邓想知道游骑兵的PC PLAYSTATION概念机的配置方案，这个他会给你回邮件的。还有一些朋友提出刊登交友启事的请求，对往日的“知己空间”十分怀念。这个小栏目准备在近期“转生”，请期待……

特别通告！

秦殇征文活动截稿期延长到8月31日

因《秦殇》发售时间最后推迟到7月6日，不少读者反映本刊7月号的“梦回秦朝——秦殇征文”活动中留给大家写作的时间过短。鉴于以上情况，本刊决定将本次活动的截稿期延长到8月31日，希望大家“慢工出细活”，最终抱得PS2、T190和GBA归哦！

游侠悬赏

如果你发现哪个最新游戏可以用《金山游侠2002》修改，请马上把修改心得写下来寄到杂志社。文章一经采纳就有好礼相送，我们还会定期抽出游侠寻呼机的珍藏号码一个，呼机号为5555。想参与的朋友请投稿到北京813信箱“游侠悬赏”，字数限500字以内。

相关链接

金山游侠2002、全功能的游戏修改工具

游侠寻呼机、一个像QQ一样的工具，不同的是可在游戏中即时查找正和你玩同一个游戏的玩家，一边交流一边玩，还可从对方机器上浏览共享的秘技和专用修改器。现在每小时有1000人在从金山网站上下载，赶快抢号！



